AMIGA NEWS

L'ORDINATEUR CREATIF

ISSN 0989-5450

AMIGA NEWS

A-news

TOUT POUR L'AMIGA®

L'AMIGA 3000 & ATELIER 2.0

Amigavision, Mixator, Imagelink, Digitaliseurs Son, SICOB...



MAI 1990 N° 25 Suisse: 7.80 FS Belgique: 185 FB Canada: 5.75 $



BUSINESS NETWORK COMPUTERS

165 RUE JEANNE D'ARC 75013 PARIS . METRO CAMPO FORMIO
TELEPHONE : 43 36 96 97 . FAX : 43 36 06 46

LE ROYAUME DE L'AMIGA

200 M2 DE MATERIEL EN EXPOSITION SUR 3 NIVEAUX



CONFIGURATION I.C.A.O
AMIGA 3001

CARTE ACCELERATRICE 68030 . 28 Mhz
8 Mo RAM 32 BITS
DISQUE DUR 80 Mo 11 Ms
SCANNER SHARP JX-300 16 millions de couleurs
IMPRIMANTE COULEUR CANON FP-510
CARTE FLICKER FIXER
MONITEUR GEANT MITSUBISHI

CONFIGURATION P.A.O
AMIGA 2500

CARTE ACCELERATRICE 68020 . 14 Mhz
2 Mo RAM 32 BITS
DISQUE DUR 40 Mo
SCANNER N&B 200 DPI PRINT TECHNIK
IMPRIMANTE LASER POSTSCRIPT NEC 890
CARTE FLICKER FIXER
MONITEUR MULTISYNCHRO





CONFIGURATION M.A.O
AMIGA 2000

8 Mo RAM 16 BITS
DISQUE DUR CARTOUCHES 44 Mo
KORG M1
ROLAND D-50
ROLAND R8
MUSIC X

DEMONSTRATIONS UNIOUEMENT SUR RENDEZ-VOUS

A news

TOUT POUR AMIGA®

ZA Blis, 24500 Eymet, France. Tél 53-23-76-16, 53-58-71-46. FAX 53-23-75-35

EDITO

A vous de juger les choix faits par *Commodore International* dans l'évolution de l'Amiga. Les avis de nos collaborateurs sont en général positifs concernant l'**Amiga 3000**, même si l'absence d'un nouveau standard à 256, voir 16 millions de couleurs est souvent regrettée. C'est une question sur laquelle on pourrait débattre jusqu'à la rentrée des vaches, mais il nous semble que Commodore a bien fait de s'adresser d'abord à la création d'une base solide. La correction du problème important de scintillement, l'introduction des circuits 32-bits partout sauf là où la compatibilité l'interdit, l'installation d'une interface SCSI standardisée et d'un disque dur ne sont peut-être pas des modifications spectaculaires mais le résultat est une machine-fondation sur laquelle nous allons pouvoir construire sereinement les années adultes de l'Amiga.

N'oublions pas que les qualités vraiment spectaculaires de l'Amiga, le mélange de couleurs, son, animation et multi-tâches alliés à une grande capacité mémoire, ont été là depuis le début, chose unique pour un ordinateur à la portée du grand public.

La seule question vitale qui reste est la suivante: l'**Atelier 2.0** saura-t-il séduire l'utilisateur là ou ses prédécesseurs ont eu tendance à le rebuter?

Ce numéro a été mis en page sur Amiga 2000avec 4 mégas RAM (carte A3001 de GVP), disque dur Quantum 40 mégas (carte GVP), carte Flicker Fixer, moniteur monochrome NEC multisync GS, les logiciels *Professional Page, Deluxe Paint III, Prowrite2, QED, DMouse, Butcher, Quarterback* et l'imprimante *Laserwriter*

SOMMAIRE

A-News est édité et publié par NewsEdition SARL de Presse au capital de 2000F à ZA Blis, 24500 Eymet. Tél 53 - 23-76-16 53-58-71-46 FAX 53-23-75-35. Directeur de la Publication. Bruce Lepper

AMIGA NEWS



SICOB: Chez *Commodore France* le stand était coupé en deux: un tiers pour les PC qui attiraient peu de monde (il faut dire que sur le salon, côté PC, il y avait de quoi, alors quelques PC Commodore de plus ou de moins...)

...et deux tiers pour l'Amiga avec des démos permanentes de l'**Amiga 3000, l'Atelier 2.0 et AmigaVision, un système auteur conçu par Commodore, en première mondiale,** et par moment nécessité de jouer des coudes pour pouvoir se frayer un chemin.

Les premiers Amiga 3000 devraient être livrés début juin, mais l'agréable surprise, ce sont les prix:

A3000/16-40 (16MHz) 21990 FHT

A3000/16-40-C (idem avec moniteur couleur multisync) 25990 FHT

A3000/25-40 (25MHz) 25990 FHT

A3000/25-40-C (avec moniteur couleur multisync) 29990 FHT

La version 16 MHz est livrée avec un co-processeur Motorola 68881 et la 25 MHz avec un 68882. Le "40" signifie disque dur Quantum de 40 Mo qui est en standard sur tous les Amiga 3000.

Par la même occasion **les prix de l'Amiga 2000 chutent** à 7990F et 9990F avec écran couleur. L'**EducAmiga XT** est à 11990F et le **AT** à 15990Fs. Pour le 500, rien de nouveau.

Les premiers 3000 devraient être livrés début juin et la commercialisation grand public est prévue pour la rentrée. Un kit ECS (Extended Chip Set) plus ROMs 2.0 est prévu pour les possesseurs de 2000 aux environs du mois de septembre mais le prix n'a pas été annoncé.

Espérons que ce kit pourra aussi être installé dans les Amiga 500. Pour l'Amiga 1000, COMMODORE semble avoir oublié qu'il a un jour vendu cette machine. Mais plusieurs sociétés independantes propose des cartes "mise à jour" pour l'A1000 (voir notre revue de la presse allemande).

Commodore positionne le 3000 comme "veritable station de travail multitâche vidéographique".

Selon son communiqué de presse, "avec cette nouvelle version 2.0 du Workbench et avec AmigaVision, l'Amiga 3000 va permettre aux professionnels d'enrichir leur créativité et leur productivité pour des applications intégrant divers modes de communication (tels que la PAO, la réalisation de transparents, la Présentation Assistée par Ordinateur, les bornes interactives, l'Enseignement Assisté par Ordinateur ou encore la vidéo...) que l'on regroupe communement sous une même dénomination: le multimédia".

(Ed: Voir les pages interieures pour notre dossier sur l'A3000, l'Atelier 2.0 et AmigaVision.)

Egalement en présentation, l'**Amiga en régie vidéo** comme on l'aime chez monsieur Bouygues (TF1). De l'autre côté on retrouvait les classiques, **Kimatek** et le **Home Vidéo Kit** ainsi que **TecSoft** avec sa borne interactive qui a réussi à capter toute l'attention de Tropic (*Ed: Nous espérons publiér le mois prochain les impressions de Tropic (bornes interactives) et YETi (vidéo).*) Egalement en présentation, ***Amiga Vision*** qui sera livré avec les 3000 et les 2000 équipés de disque dur.

Juste à côté du stand Commodore le distributeur bordelais **CIS** présentaient une configuration vidéo constituée d'un Amiga 2000, le digitaliseur temps réel ***LIVE!*** et le **genlock VES-one**. En entrée étaient connectés une caméra 8 mm Canon et un vidéo disque Sony, la sortie étant sur téléviseur écran géant Sony avec son stéréo. Avec l'Amiga aux commandes, de quoi passer des heures en admirant les combinaisons d'effets spéciaux.

Bien entendu il y avait aussi des cartes accélératrices de **GVP**. Au choix 25, 28, 40 et **50 MHz** ces deux dernières versions n'étant pas encore commercialisées. Nicolas Coste de Commodore France a été le premier français à se poser sur le pont du porte avion d'*Interceptor* à 50 MHz, bel exploit qui méritait d'être signalé même si les mauvaises langues disaient qu'il s'agissait d'un coup de chance. Dans cette configuration, la fluidité et la rapidité sont telles qu'on se rapproche sûrement plus de ce qu'est le pilotage d'un vrai F18... si ce n'était pas si cher, rien que pour jouer à Interceptor l'achat serait justifié.

CIS présentait pour la première fois *MMU*, un programme de digitalisation, retraitement du son et tracker, compatible *SoundFX* et *SoundTracker*.

N'oublions pas un invité vedette, **Frédéric Boullier**, qui faisait des démos de ***Sculpt 4D*** en temps réel sur les machines de CIS.

Ailleurs, **Upgrade Editions** a montré pour la première fois ***Publishing Partner Master*** (l'ex Pagestream) sur l'Amiga. Ce logiciel de mise en page, bien connu depuis longtemps sur Atari, sera disponible le mois prochain en version française (v1.8) au prix de 2490FHT. Upgrade annonce aussi la disponibilité dans environ trois mois d'une famille de 600 fonts Adobe Type I pour utilisation dans PPM suite à un accord entre Soft Logic et Image Club.

En dehors du monde Amiga ce fut un salon assez morose puisque la plupart des grands constructeurs (*Apple, Sun, Compaq* entre autres) étaient absents. Même IBM avait un stand que je qualifierai de minable pour le leader mondial de l'informatique. Dans un des coins du salon on pouvait admirer un **Next**, en vente en France depuis peu. Et partout des compatibles. Un salon que résume parfaitement le commentaire du président de GVP: "*Pourquoi tout le monde essaie de vendre la même chose dans des boîtes différentes?*".

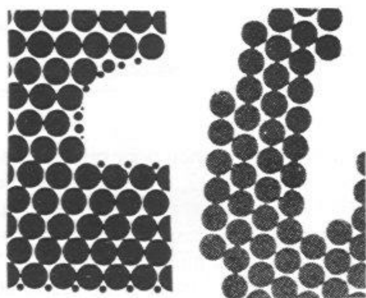


Plusieurs lecteurs nous signalent qu'*A-News* était mal distribué sur la Côte d'Azur le mois dernier. Notre distributeur, l'NMPP, mène actuellement une enquête, mais en attendant les lecteurs qui n'ont pas pu procurer leurs *A-News* en kiosque peuvent commander le numero d'avril au prix special de 20F port compris en écrivant à **A-News, Spécial Côte d'Azur, 24500 Eymet.**

Hewlett Packard introduit le **LaserJet III** incorporant *Resolution Enhancement Technology* (RET), un nouveau système de lissage d'intérêt pour ceux qui font de la PAO.

RET ajoute au moment de l'impression des petites pointes pour boucher les "escaliers" dans les courbes mais aussi dans les droites des graphiques et textes (voir agrandissement d'un caractère RET).

La nouvelle imprimante est compatible avec la gamme LaserJet et utilise le langage HP PCL 5 ou Postscript. Malgré sa nouvelle technologie elle n'est pas plus chère que les modèles précédentes (HP, tél 1-60-77-42-52).



AMIGA NEWS

A gauche, sortie RET; à droite, sortie laser classique



Les baisses continuent! Il y a eu des baisses importantes sur les disques durs Quantum, par exemple. Bus Plus annonce ces nouveaux prix : le Trumpcard HC30 "hard card" 30 Mo SCSI pour A2000 baisse de 6990F à 5200F; le HC40Q avec disque dur Quantum 40 Mo baisse de 7990F à 5750F, avec 80Mo Quantum de 11400 à 8900F et avec 105Mo Quantum de 13000F à 10900F,; le HC48 avec Seagate 48Mo baisse de 7300F à 5750F. Le Trumpcard 500 20 Mo est à 4990F, le 500 avec Quantum 40Mo baisse de 8550F à 6650F. Le lecteur de cartouches amovibles Infinit (Syquest) avec de cartouches de 40Mo baisse de 14490F à 11450F. Les cartes mémoire Microbotics 8-Up baissent aussi, et l'extension interne 512k de Trilogic pour A500 passe de 975F à 790F.



Davy Saunier de Grenoble nous annonce un nouveau service de distribution de disquettes de domaine public sur Amiga. Le prix de 15F inclus la disquette DFDD de marque et les frais de port. Dans le catalogue on trouve des démos (80), slide-shows (27), musiques (55), animations (20), Fish (1-220), TBag (11-26), Amicus (1-26), FAUG, et divers Gourous, Amiga Computing et DBW Render 2.0.

Davy fait remarquer que "c'est un service offert par des étudiants pour tous les AmigaNewsers...". Mais depêchez-vous, comme ce sont des étudiants il est marqué en gros qu'aucune commande ne sera traitée durant les périodes de vacances scolaires (zone 2). *Saunier Davy, 55 Galerie des Baladins, 38100 Grenoble.*



Raoul Mengis nous envoie le compte rendu de la première expo AmigaShow en Valais à Sion Suisse le mois dernier:

"Adept Developpement présentait son nouveau programme Painter 3D. Fabuleux! Il ne reste qu'à ranger Sculpt 4D dans vos placards. Terminés les Amiga gonflés à bloc avec des 68030 pour calculer une image en 18 heures.

"Microtron montrait son programme de musique midi révolutionnaire, Bars and Pipes, et présentait la carte 68030 de GVP. Q-Line présentait une série de softs Amiga-PC, notamment pour la comptabilité; InterDiscount participait en mettant à notre disposition une dizaine d'Amiga 500 et 2000 ainsi que tout le matériel vidéo et sonore pour le show. Commodore a fourni des articles publicitaires et 5 logiciels pour les concours.

"J'ai présenté mon programme éducatif Questionary, entièrement en français et très coloré! Il y avait aussi la présentatioon d'un programme pour entreprise créé avec SuperBase Pro: gestion de stock, facturation, gestions d'adresses, comptabilité etc...enfin tout ce qu'il faut pour travailler. Je mentionnerai aussi la présence de Thierry, un pro de DPaint III, qui présentait une superbe anim de trois minutes."



Un nouveau club Amiga français est né: la **section Amiga d'ATACOM** (il y a aussi un section Atari ST) souhaite

AMIGA NEWS



L'association Delta7 annonce la sortie courant juin d'un logiciel de dessin entièrement dédié aux enfants: ***Colorimage.*** Conçu par Philippe Ducalet et développé par Alexander Livshits, ce logiciel fonctionne en 320*256 et 24 couleurs. Toutes les icônes, en couleurs, sont parlantes et à chaque image est associé un son digitalisé directement éditable depuis le logiciel. Colorimage permet l'emploi des brosses, l'effet de miroir et de cyclage de pinceaux, la modification de la palette, l'impression, la sauvergarde et le chargement de dessins au format IFF. Les outils classiques sont présent: crayon, ligne, carré, cercle, remplissage, 6 formes de pinceaux, et trois polices de caractères. Il y a aussi la possibilité de fixer le fond, gomme, undo (annulation) et clear.

De plus ce logiciel sera entièrement accessible aux enfants handicapés, pilotable à la souris, mais aussi aux joysticks digital et analogique, et avec un seul contacteur pour les plus handicapés.

Pour finir, l'enfant dispose d'une banque d'images lui permettant de composer son tableau.

Colorimage respecte le dévelopement cognitif et perceptif de l'enfant. En effet tous les outils sont des options que l'éducateur, les parents ou le thérapeute abordent progressivement avec l'enfant. L'ergonomie du logiciel à été réalisé avec des spécialistes de l'enfant et selon Delta 7 dépasse de loin tous les logiciels déja existants dans ce domaine. Son prix sera aux alentours de 350 francs et de 150 F dans le domaine du handicap.

"cohabiter sereinement" et fusionner certaines activités avec le *French Amiga User Group* (FRAUG).

Pour une cotisation annuelle de 200F ATACOM-Amiga propose à ses adhérents: la distribution gratuite des logiciels du domaine public dont elle dispose; réduction de 5% sur matériel chez Chouette Informatique; réduction sur les logiciels et le matériel en achats groupés chez Bab Micro; achats groupés de disquettes DFDD à 5.60F (plus frais); PAO avec Professional Page et imprimante laser chez FRAUG à petit prix; aides aux logiciels et à la programmation; bulletin bimensuel de liaison (projets, départements représentés, réalisations, etc.); serveur minitel en T2 (36-14 code MUSTEL*ATACOM); et concours permanent de la meilleur démo, du meilleur dessin, du meilleur programme, etc...

Alain Piednoël, vice président de la section Amiga, nous a communiqué les projets du club: "Nous espérons acquérir du matériel vidéo autour de l'Amiga (genlock, frame buffer, caméra, magnétoscope, A2000 + disque dur, imprimante graphique...) de façon à monter des stages de formation autour de ce matériel. Nous achèterons et vendrons également des logiciels (originaux) d'occasion à petit prix (logiclub). Nous lançons également un appel aux développeurs pour animer le club et notre serveur.

"ATACOM est tout jeune (mars '90) et n'a pas encore à sa disposition tout le materiel nécessaire...Tout dépendra en fait de vous! Plus la section Amiga sera importante, plus il y aura de possibilités."

Renseignements au serveur minitel ou écrire à ATACOM, J.M.Lize, 2 rue du Ternois, Appt 21, 50130 Octeville (joindre enveloppe timbrée). ATACOM cherche également les contacts avec d'autres clubs français et etrangers.



Essonne Mailing annonce la disponibilité en France du **BCD-5000, un contrôleur "image par image"** (single frame controller). Concu pour micros possédants un RS-232, il se branche indifféremment sur les ports parallèle ou Série avec tous lecteurs à bandes et disques vidéo de marque Sony (3/4",1/2" BetaCam,1/2" Beta I Industriel),Panasonic (3/4",1/2" VHS,M-II),JVC (3/4,1/2" VHS,M-II),Pioneer Laser Disc et Sony Laser Disc. Ce contrôleur professionel pour animation vidéo à été créé par BCD Associates,Inc (Oklahoma City) en collaboration avec des graphistes professionnels dont certains l'utilisent déjà. Il peut fonctionner avec Sculpt-Animate 4D et Caligari. Prix: 17900 FTTC (Essonne Mailing, 1-64-97-04-57).



BELGIQUE: Une Première. Réunion de Diffusion de Domaine Public à Tournai le 21 avril. A l'aube les responsables du Club Amiga Tournai (CAT) étaient pris d'une angoisse métaphysique: devraient-ils vendre leur Amiga aux enchères pour rembourser les frais (ils n'étaient pas très chauds...) d'organisation?

Et si je vous déclare que le 21 avril mes petits yeux alourdis par le manque de sommeil arrivèrent à peine à suivre le rythme infernal des sollicitations de la foule en délire me réclamant des explications sur un des 6 interrupteurs qui équipaient mon Amiga (ma machine est une proche parente de EL YETi) vous aurez compris facilement que cette journée fut un succès.

Près de 600 copies ont été réalisées par nos copieurs maniant le grille-pain comme d'autres manient les cartes. Le quarté est le suivant: premier les FISH (avec 280 copies) puis RPD, PANORAMA, FRANCE,... Merci à *Hermès Diffusion.*

Les prix étaient aux plus bas. **Promigos** dans le cadre d'une promotion de leurs produits vendaient par exemple la disquette 3"1/2 à un peu plus de 4FF (25FB) et une extension mémoire (avec switch et clock) à 500 FF. Malheureusement d'après Promigos Belgium c'était exceptionnel pour l'occasion...

Au stand **GES** (Avenue du Prince Héritier,176 B-1200 Bruxelles) j'ai vu un **"CIA protector"** qui protège les CIA contre une surcharge (si l'idée de retirer un cable d'une imprimante restée sous tension vous chatouille); un **"External Drive Switch"**, génial si vous désirez déconnecter n'importe quel drive (valable également pour le drive interne); un

AMIGA NEWS

"Track-Display" permettant d'afficher la piste lue actuellement par un drive,l'innovation étant qu'il se branche sur un adaptateur spécial qui permet ainsi de surveiller un des 4 drives (et donc aussi l'interne); une **"printer interface"** pour amplifier les signaux envoyés sur le port d'imprimante pour pouvoir atteindre des longueurs de cables de plus de 20 mètres! GES distribue également la première cartouche disponible pour la Miga : **"La Nordic-CART"**.Elle formate et copie une disquette, possède un désassembleur intégré, elle est équipée d' un "Slow Motion" pour ralentir la cadence du processeur (idéal pour un HIGH SCORE pour un jeu) etc... Je lui trouve deux défauts : son prix (environ 830 FF) et son utilisation partielle de la surface cathodique. Mais pour les nostalgiques de cartouches qui ont fait la gloire du C64...

Je vous cite également un **"Amiga Expander"** pour permettre des montages hard bufférisé. J'ai également acheté le **Livre des Imprimantes** (pour Amiga) aux éditions *Micro-Application* en "avant première". Si vous voulez savoir comment ouvrir le printer.device en assembleur ou bien programmer votre propre device c'est loupé, mais si vous désirez acquérir des renseignements sur la gestion de ce périphérique sous AmigaDos et Basic, la programmation des codes ESC, l'interface série et parrallèle, le réglage de l'imprimante à l'aide de Preferences, ou la gestion des fontes c'est LE livre à acheter.

Chemin faisant je vous parle également d'un stand qui présentait des diapositives tirées sur un imageur (Slide Recorder) directement à partir de la sortie RGB. (Plus Synchro de l'Amiga en parallèle avec le moniteur). Trois expositions successives en Rouge, Vert, Bleu sur un tube cathodique haute définition sont réalisées selon la sensibilité du film à insoler. (Un dispositif électronique spécial permet d'éliminer les lignes d'écran en rapport avec la définition de l'image). Des tirages papier Cibachrome brillant 13/8, 18/24 sont ainsi réalisés (1 sortie diapo sous-cache: 34 FF) Disponibilité : **Eurotechnic** Rue Neuve 1087 B-1640 Rhode-Saint-Genèse.

De chez **Click! Microcomputer Applications** (Fruithoflaan 105 Bus 42 B-2600 Berchem) j'ai retenu son **HardFrame**, disque dur ultrarapide (+-700K), encore plus rapide que les GVP!

J'ai gardé le meilleur pour la fin: un moyen professionnel pour la miga de sortir des diapositives (35mm) à partir d'une image d'une résolution de **8000*8000 points en 16 millions de couleurs**! (Cette image peut se calculer avec *Sculpt-A 4D*) La miga génère trois fichiers en 24 bitplanes (un R, un V, un B) totalisant le volume impressionnant de 5,76 Mo (ces fichiers sont compactés par Arc en vue de leur transport). Les images sont habituellement shootées en 4000*4000 points.

Il est également possible de shooter des images IFF à de telles résolutions mais évidemment seulement 4096 couleurs sont utilisables. Si vous avez de telles images vous pouvez après les avoir compactées et transférées en 3"1/2 les envoyées à **Mediaform** c/o Philippe Raida, Carré Peeters, 1 B-1180 Bruxelles.

Les résultats sont a vous couper le souffle! Avec une telle résolution un projecteur agrandi l'image sans aucune perte de qualité. Génial et c'est une première! L'exposant m'a déclaré que cette performance était possible sur des minis dont le prix est évidemment xxxx fois supérieur au matériel Amiga.

Pour terminer je signale que le CAT vous permet déjà de prendre les contacts nécessaires pour recommencer une telle expérience. Si donc vous voulez les aider ou exposer vos produits l'année prochaine vous pouvez déjà prendre votre plume et écrire J-P VANBOSTAL Rue du Noulin Marvis 68, B-7500 TOURNAI. Je tiens quand à moi à remercier tous les bénévoles (et pas les benets volent!) (Remerciement spécial à Thibaut Maquet et au Club Création Informatique de Charleroi)

ENVOYEZ MOI vos bidouiles hardware et vos dernières découvertes microbiennes!

Xavier Leclercq

MINI-TESTS

le Brake FirePower et la cartemémoire RM550C

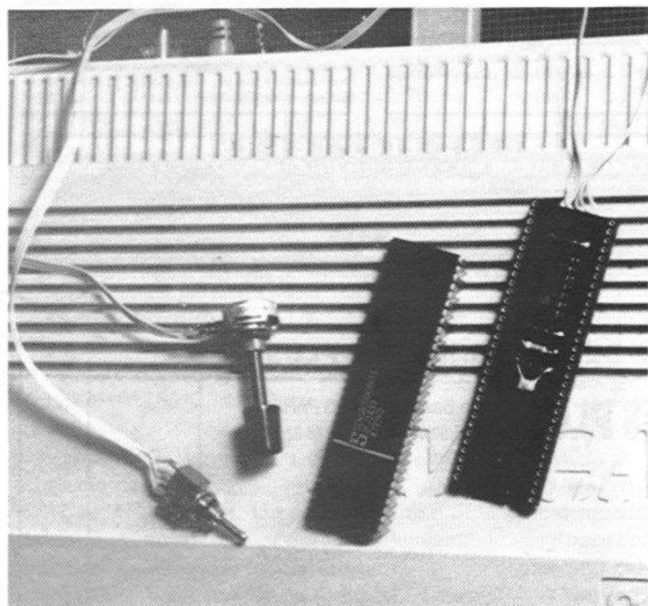
ROMEO RAPIDO

Dans la série des fameux tests de pépé Rapido, deux produits importé par Bus+, le ***Brake*** *et le* ***FirePower****, et en supplément sans frais,* ***l'extension mémoire 512 Ko*** *pour Amiga 500 de Guillemot International.*

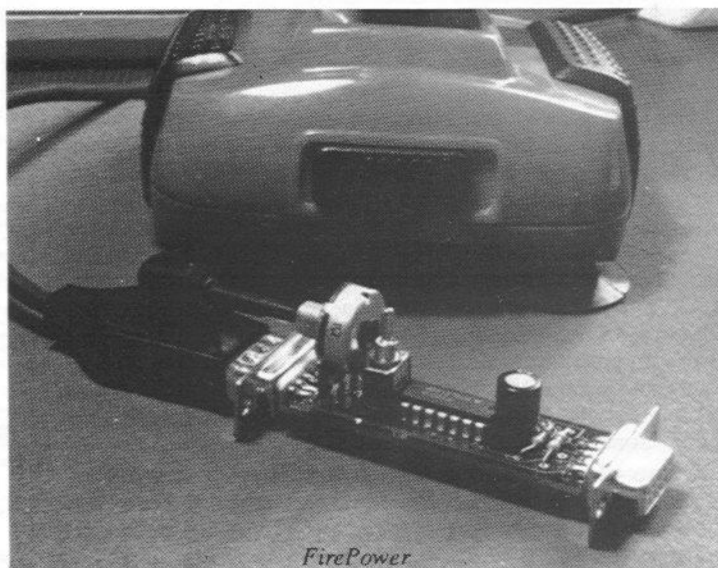
Ralentisseur

Commençons par le Brake (littéralement le frein). Il s'agit d'un petit dispositif qui s'intercale entre le 68000 et son support et permet grâce à un inverseur 3 positions d'être en *mode normal*, en *mode ralentisseur* avec vitesse réglable par potentiomètre ou en *mode gel* avec arrêt total du 68000.

Ce petit dispositif a été adopté par Kéké pour faire les photos de jeu comme le montre ce superbe vol plané de Stunt Car Racer que nous avons pu stopper net. En mode ralentisseur le Break permet de jouer entre 0 et 100% de la vitesse de votre jeu préféré, l'anti 68030 en somme. Une remarque tout de même: ce dispositif provoque des visites du gourou fréquentes lorsque il est utilisé avec une extension mémoire Spirit IN500S2 qui n'a pas l'air d'aimer sa présence. Je n'ai pas pu le tester avec d'autres types d'extension. Le principe de ce joujou est simple, il génère des signaux carré sur la broche halt du 68000 ce qui arrête l'exécution du code pendant la durée du créneau. Plus les signaux sont proches moins le 68000 va vite, du moins il en donne t-il l'impression car en fait les instructions sont toujours exécutées à la même vitesse mais le 68000 s'arrête de temps en temps d'exécuter le code du programme. Pour arrêter la machine totalement, il suffit de générer un signal continu et le tour est joué. Idéal pour ceux qui veulent inscrire leur nom en haut de la table des High Scores pour épater leurs copains. 250F chez Bus Plus.



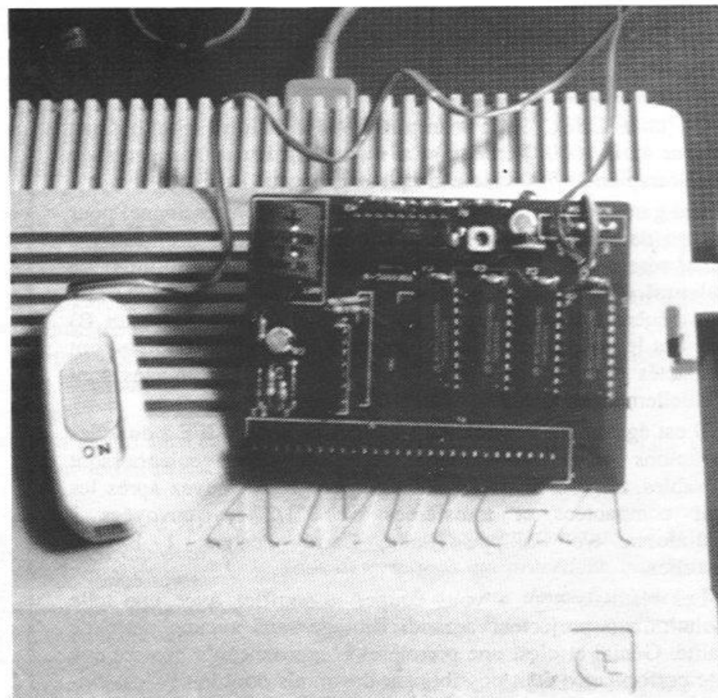
Le Brake



FirePower

Tir en Rafales

Le FirePower maintenant. Vous avez certainement acheté un joystick Quickshot ou autre qui possède un tir automatique continu et de faible cadence. Votre dernier recours, le FirePower. Il s'intercale entre le joystick et l'ordinateur et permet d'avoir un tir en rafales (seulement lorsque l'on appuie sur le bouton). Il y a même un interrupteur on/off et une vitesse réglable par potentiomètre ce qui vous permet de l'ajuster au maximum de la cadence permise par le programme. Infernal avec *Xenon II* ou *Hybris* par exemple. Chez Bus Plus



RM550C

Extension 512k

Pour finir, l'extension mémoire 512 Ko **RM550C**. Il s'agit d'une extension avec horloge compatible A501 classique qui utilise 4 chips de 1 Mbits et un interrupteur on-off qui comme vous pouvez le remarquer sur la photo n'est pas des plus discrets et ressemble étrangement à celui de ma lampe de chevet.. A part cela elle se comporte comme ses consoeurs de chez Commodore, CIS, et Bus+ que nous avons déjà testé.

Les Journaux Allemands

Christian Sager

Le mois dernier j'étais bien content. Pourquoi? Tout d'abord il y avait une nouvelle naissance dans la presse allemande: Amiga Praxis. Ce magazine doit paraître tous les deux mois et se tourne vers le pro. La seconde bonne nouvelle, c'est qu'Amiga Welt, après une parution tous les deux mois, est devenu mensuel et rajoute un encart de 32 pages ainsi qu'un poster format A2. Le tout à moitié prix. Encore un excellent magazine qui se développe.

Quand je jette un oeil sur la pauvreté française en magazines dédiés à l'Amiga, je suis triste. Je me demande si c'est bien la distribution, la *Commission Paritaire, Commodore France*, les lecteurs, le pas de chance... bref que fait-on en France excepté un "*Plan Informatique Pour Tous*"!

Excepté *A-News* et *Commodore Revue* que nous offre-t-on? Quelques pages qui reprennent des informations publiées il y a déjà deux ans sous une autre forme. A quand les programmes télé dans les magazines informatiques? Va-t-on y mettre une rubrique santé et beauté? La sortie des nouveaux films? Le dernier CD du dernier tube? Décidément les magazines informatiques sont malades. On confond information et désinformation. Mais ne jetons pas l'anathème aux différentes rédactions car comme disait quelqu'un dans un autre domaine: "on a les journaux que l'on mérite"! Plus de photos d'écran (en couleurs!) pour des softs nuls, de la pub: c'est la faute au lecteur. Du tam-tam et des bruits de couloir: c'est la faute au lecteur. Rien d'intéressant du côté des éducatifs: c'est la faute au lecteur.

Mais vous pouvez changer lecteurs par pirates ou tout autre qualif icatif! Quand cessera ce ghetto où sont enfermés les apprentis sorciers du cathodique? Quand arriverons nous à maturité? Quand poserons nous le cartable en oubliant le "*Chicken Head*" (surnom du logo Commodore)? Sortons l'Amiga de sa puberté et allons vers le sérieux. Sérieux qui n'empêche en rien le clin d'oeil, l'humour et la fantaisie. La volonté est là, donnons-nous les moyens!



Chicken Head?

Bon, je vais vous présenter les magasines Allemands des mois d'avril et mai. Peu de nouveautés car tous parlent encore du Cebit. J'ai pourtant lu pour vous: **Amiga Welt, Kick Start, Amiga Dos, C't et Amiga Magazin, Amiga Extra , Amiga Special, Amiga Joker, Computer Live, Chip, Amiga Praxis, Amiga Aktiv, ASM.**

Comme d'habitude (une bonne à prendre) je commence par vous parler de hard. Cette fois c'est l'ERAM MEGA qui est un module de base pour une extension de A500 avec 512 KByte, une horloge et coûte 700 Fr. On peut y rajouter une platine pour 870 Fr ce qui permet de mettre des MBytes de RAM ((a) *C't - Kick Start*, avril).

J'ai vu la nouvelle **imprimante couleur Commodore,** 24 aiguilles, la MPS 1224C. Elle peut émuler une LQ 2500 ainsi que des NEC. Ce qu'il y a de remarquable c'est qu'il n'y a plus de configuration par switch mais un choix par menu. Le feuille à feuille est intégré et vous avez la possibilité d'ajouter des modules externes. Son prix en Allemagne est de l'ordre de 7.600 Fr. (*Amiga Dos*, avril).

Dans la saga des cartes accélératrices, la société *Intelligent Memory* sort une nouvelle carte **Hurricane 2800 à 50 MHz** qui est vingt fois plus rapide que l'Amiga normal. Elle possède un contrôleur SCSI autoboot sous Kick Start 1.3. Il est à noter que le coprocesseur MC 68882 ne tourne qu'à 40 MHz. Prix 15.800 F environ, 22.800 Fr avec 4 MByte 32-bit-RAM (*Kick Start*, avril - *Amiga Magazin*, avril/mai - *Amiga Dos*, mai).

Une carte 386

Et si l'on parlait PC? On peut aussi mettre une carte PC avec un **386si à 16 MHz et 16 Kb de cache Ram dans l'A2000**. Résultat: 7 fois plus rapide que la carte XT et deux fois plus rapide que la carte AT. C'est une carte de 8-Bits-Slot côté PC avec 8 MByte de RAM. Un interrupteur permet de permuter entre le coprocesseur original et le 386si. On peut même l'utiliser pour le Sidecar accroché à l'Amiga 1000. Le processeur est un 80386SX de 16 MHz avec 16 K de cache Ram. Il est possible de l'augmenter à 8 MByte ainsi que de revenir sur l'ancien microprocesseur. Prix 5.200 Fr ((f) *Amiga Magazin*, avril - *Amiga Spécial*, mai). Autre information, il existe une **carte graphique** qui possède tous les modes du PC/AT: CGA (640 x 200 en 2 couleurs), Hercules (720 x 348 monochrome), EGA (640 x 300 en 16 couleurs), VGA (320 x 200 en 256 couleurs), MCGA (640 x 480 en 16 couleurs), Extended Graphics (800 x 600 en 16 couleurs ou 640 x 480 en 256 couleurs) spécialement prévue pour les cartes AT, XT. Son prix est d'environ 2.500 Fr. En étendant la mémoire vidéo de 256 à 512 (pour 700 Fr), il est possible d'avoir une résolution de 1024 x 768 ((e) *Amiga Magazin*, avril).

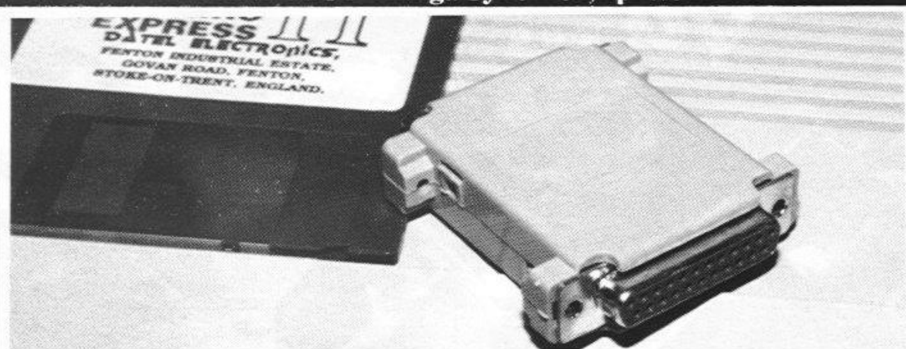
Pour le 1000

Et maintenant des informations très très importantes pour tous les possesseurs d'Amiga 1000. Il existe à présent **Phoenix Board**. Son but est de **permettre à l'Amiga 1000 de rester compatible** dans le futur avec l'A500/A2000/A2500 et pourquoi pas le A3000! Cette platine permet d'utiliser le nouveau Chip Set (ECS), d'étendre de 2 MBytes de RAM jusqu'à 10 MByte, plus une horloge, trois versions de Kickstart avec interrupteur pour le choix, un connecteur pour 68881 ou 68882 et un slot d'Amiga 2000. Prix: 600$ australien ((b) *Kick Start*, avril). Comme il n'y a pas encore de distributeur en Europe nous mettons l'adresse australienne.

La société **Roßmöller** développe une super platine pour l'Amiga 1000 avec 1 méga Chip Ram, Kick Start 1.3 en ROM,

---

MINI-TEST Amiga Synchro Express II



Voici un nouveau moyen de faire des copies de sauvegarde de vos originaux. **Amiga Synchro Express II** fabriqué par Datel Electronics se compose d'une interface à brancher entre le port disquette de l'Amiga et votre lecteur DF1: externe et d'une disquette contenant un copieur utilisant cette interface.

Les copies pourront se faire sur tous les lecteurs externes que vous possédez en même temps. Les quelques originaux que j'ai essayés sont pratiquement tous passés (environ 80%).Le seul hic c'est que votre lecteur externe n'est plus reconnu en tant que tel si vous laissez l'interface branchée. Il faudra la brancher et la débrancher à chaque fois que vous vous en servirez. A signaler aussi que le programme de copie fourni avec est capable de copier 90 pistes mais c'est à vos risques et périls car cela peut endommager certains drives.

Prix £35, chez *Datel, Fenton Ind Estate, Stoke-on-Trent, Grande Bretagne, tél 0782-744707.*

Kéké

une horloge. Prix 2.500 F (*Amiga Spécial - Amiga Magazin*, mai). En même temps deux entreprises américaines développent un hard permettant l'Amiga 1000 de devenir compatible avec le nouveau système de Commodore: le **"Rejuvenator"** de Expert Services (h) ou **DVS-Wonder** de Delaware Valley Software (g). Ce hard permet d'utiliser le nouveau set (Chip Ram 1 MByte, antiflicker graphic Chips). Il existe quelques petits problèmes de développement car les prototypes ne fonctionnent que sur des Amiga américains. Le prix se situe entre 300 et 600 $ (*Amiga Magazin*, mai).

Pour vous changer... changez de souris et prenez un **trackball** qui s'appelle: AmTrac. Son intérêt: nécessite peu de place pour déplacer le pointeur et possède trois touches. Prix: 700 Fr ((d) *Amiga Welt*, avril). Pour 300 Fr, *Amiga Welt* transforme votre A500 avec 1 MByte de Chip-RAM en publiant la manière de procéder (il faut avoir une platine à partir de la révision 7).

L'*Amiga Extra* n° 2 vous explique comment installer **une diode pour vos 512K supplémentaires** et mettre un clavier de 2000 sur un 500.

La société Skyline propose un nouveau **disque dur autoboot** pour l'Amiga 500 et l'Amiga 1000 de 20, 30, 40 et 60 MBytes avec un contrôleur OMTI (Amiga Dos, mai).

Le **Nordic Power**, testé dans l'*Amiga Dos* du mois dernier, a subi certaines modifications: un dia-Show, le Cheat-Mode a été modifié, un compacteur a été rajouté ((i) *Amiga Dos*, mai). Par contre dans l'*Amiga Extra* 2, comparatif entre les Nordic Power et **Pro Access**. *Pro Access:* bon moniteur, désassembleur pour copper, option trainer, fonction anti-virus, ralentisseur de jeu. Négatif: propre format de disk donc pas d'édition au format IFF, rien pour le son, sans le module rien n'est utilisable. *Nordic Power:* excellent pour stopper un programme, édition des graphiques et des sons (dual-playfields), utilisation agréable. Négatif: le moniteur et le langage machine, nécessite le module pour réinsérer les data.(*Amiga Extra* 2) (*Ed: Nordic Power est importé en France par Bus Plus. Test bientôt*)

Fast Fax de la société anglaise Michtron permet d'utiliser directement l'Amiga comme télécopieur. Prix environ 5.400 F ((j) *Kickstart*, mai).

Traitements de Texte

Amiga Welt a fait un test sur 14 traitements de texte d'après une centaine de critères. Je vous donne leurs résultats: deux utilisateurs différents, à savoir:

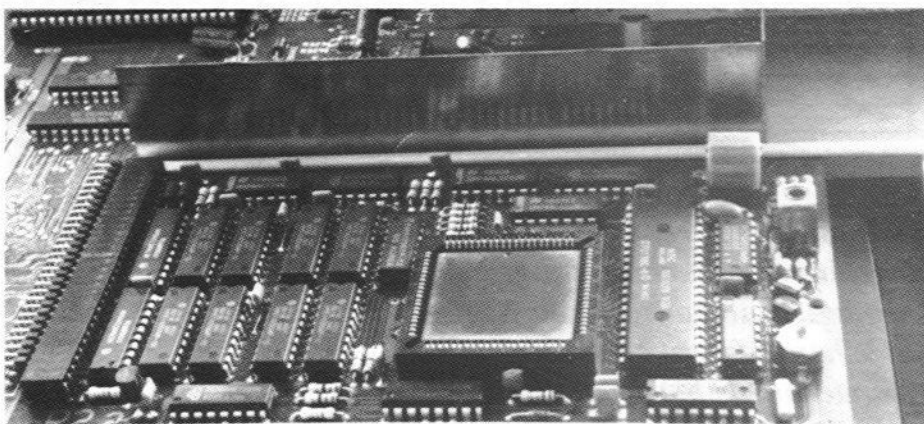
Pour la rédaction de rapports ou de mémoires: ***WordPerfect 4.1*** (très bon), ***Documentum 1.5*** (bon), ***Transcript 1.00*** (moyen),

Pour écrire des lettres:

très bon: ***ProWrite 2.0*** (Postcript), ***UBM-Text 2.3***, ***VizaWrite 2.00***, ***Prowrite 2.5*** (Postcript), ***Pen Pal 1.1*** (avec base de données)

Suite sur la page 56

PC POWER BOARD



Mettez un PC turbo dans votre A500

Pendant longtemps, la seule façon de s'abîmer les synapses à faire du PC sur son 'Miga préféré fut d'acheter une carte passerelle et le 2000 qui allait autour - ce qui impliquait tout de même un investissement non négligeable- ou de lancer le ***Transformer****, tâche ô combien héroïque lorsque l'on repense avec émoi à la lenteur légendaire de cet émulateur purement software.*

Heureusemment pour nous, cette époque est bien révolue, car pour la modique somme de 3700 F, Kolff Computer Supplies (K.C.S.) vous offre la ***PC Power Board****, qui vient se loger sournoisement en lieu et place de la A501 et qui, en plus d'un circuit NEC 8086 et d'un ASIC (Application Specific Integrated Circuit) spécialement développé par KCS pour assurer la liaison émulateur-Amiga, offre 1 Mo de mémoire, divisé en deux banques de 512 ko.*

En mode Amiga, seule l'une de ces banques est accessible directement mais la seconde peut être utilisable comme RAM DISK grâce à un .device spécial fourni avec la PC Power Board. Une fois sous PC, il vous reste 704 ko de libre pour lancer votre tableur ou votre traitement de texte favori. Malheureusement, il n'est pas possible de faire coexister une tâche sous Amigados et une tâche sous MS-DOS comme sur la BridgeBoard du 2000.

Histoire de voir ce 'sac à puces' d'un peu plus près, je me suis rendu en Hollande au siège de K.C.S., à Dordrecht plus précisément, en compagnie des deux importateurs français *Bus Plus* et *Power Products*, et de quelques spécimens rares de la presse micro-informatique française. Et bien, pas de problème, ça tourne, et ça tourne même bien. De ***Flight Simulator*** (le test abominable par excellence) à ***Lotus 1-2-3*** en passant par ***DBase 3+***, tous tombent dans le panneau sans la moindre hésitation, et les résultats des benchmarks sont très corrects: 210% pour ***PCtools v5.5*** et un indice de 6,4 MHz pour le ***Landmark v0.99***. La carte supporte les modes *CGA* et *Hercules*.

Bien qu'on ne puisse pas ajouter d'extensions nécessitant un slot PC pour des raisons évidentes d'anatomie de la carte, divers périphériques PC pourront être utilisés via les ports de l'Amiga, comme les souris (les 2 ports de l'Amiga sont assimilables aux COM1 et COM2 du PC), les modems (jusqu'à 9600 bauds), ou les imprimantes (un buffer de 128ko peut être alloué à l'imprimante)... Un menu vous permettra de configurer tout cela et d'autres choses encore, comme la vitesse de répétition des touches ou bien le reset qui reboote directement sur la PC Power Board plutôt que sur l'Amiga.

La carte est livrée avec le ***MS-DOS 4.01*** de Microsoft (en français s'il vous plait), le ***GW Basic***, et divers petits utilitaires. La PC Power Board constitue donc à la fois une solution élégante et puissante pour avoir un PC à domicile, avec un seul véritable point noir pour l'instant, l'absence de driver pour disque dur, ce qui semble être d'ailleurs un axe privilégié de développement chez KCS: un premier driver devrait être rapidement proposé pour l'A590 et d'autres pourraient suivre.

Disponible en France chez Bus Plus

-Nicolas Fournel



Les Echantillonneurs en revue

L'Amiga est trés certainement la machine disposant du plus grand nombre de digitaliseurs sur 8 bits. Si le hardware est généralement maintenant de bonne qualité, il n'en va pas de même du software qui reste trop souvent limité aux opérations de base. Il était temps de faire un peu le point sur le marché des samplers, aprés quelques rappels de principe.

Généralités sur le matériel

Le son provenant d'un micro, d'une cassette ou d'un disque se présente sous la forme d'une tension alternative. Le rôle d'un échantillonneur est de mettre en mémoire les variations de cette tension pour permettre de retravailler ultèrieurement le son ou plus simplement de le restituer. Dans ce but, la tension analogique est converti en grandeurs numériques à l'aide d'un convertisseur A/N. Ces grandeurs sont proportionnelles à la valeur instantannée de la tension lors de l'échantillonnage. Le nombre de mesures effectuées par seconde s'appelle la fréquence d'échantillonnage, dont l'unité est le Hertz. Bien sûr plus la fréquence d'échantillonnage est élevée plus on 'collera' de près aux variations du signal original. Un certain monsieur Nyquist a d'ailleurs montré que la fréquence d'échantillonnage devait être au moins deux fois plus élevée que la plus haute fréquence du signal en entrée.. Outre la fréquence d'échantillonage, la résolution de l'échantillonneur influe sur la qualité de restitution. La résolution indique le nombre de bits utilisés pour coder la tension. La résolution de l'échantillonneur est aussi en relation directe avec le rapport signal/bruit et la dynamique utile. En effet on considère que 1 bit correspond à 6 dB (décibels) ce qui nous donne une dynamique de 6*8=48 dB pour les échantillonneurs 8 bits sur Amiga, 72 dB pour du 12 bits et 96 dB pour du 16 bits.

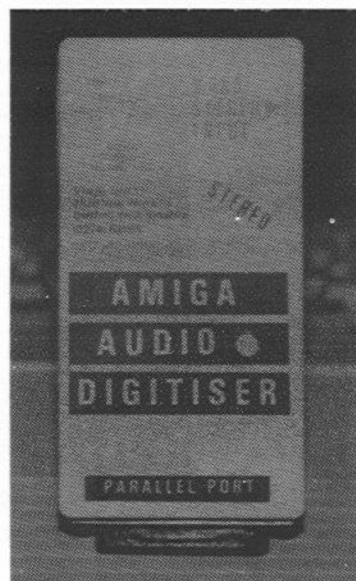
Généralités sur les logiciels

Souvent, les échantillonneurs sont livrés avec un programme adapté permettant de retravailler le son 'brut' obtenu par la digitalisation. Les fonctions d'un logiciel d'échantillonnage peuvent se regrouper en plusieurs catégories:

- Les fonctions d'échantillonnage/temps réel: tout ce qui se passe en temps réel, sampling, monitoring, avec les différentes visualisation possible du phénomène: spectre, oscilloscope, vu-mètres...
- Les fonctions simples d'édition: ce sont les fonctions de base qui permettent de se déplacer dans l'échantillon, de couper, de coller, de zoomer mais aussi d'inverser un échantillon, de définir un point de boucle etc...
- Les fonctions évoluées de traitement du signal: fonctions plus compliquées faisant appel à des algorithmes mathématiques parfois plutôt coriaces: on y trouve par exemple l'analyse de spectre par les transformées de Fourrier, le calcul de filtres numériques etc... On peut y classer aussi les effets numériques: échos, reverb, modulations...
- Les fonctions d'entrées-sorties: elles correspondent aussi bien aux entrées-sorties sur disk (avec passage d'un format à l'autre: Sonix, 8svx, brut etc...) que le dump Midi à partir d'échantillonneurs professionnels. Cette dernière possibilité est malheureusement trés rarement implémentée sur Amiga. On peut éventuellement trouver aussi une fonction direct- to-disk qui permet de stocker sur disk dur le son échantillonné en temps réel et ainsi ne pas être limité par la mémoire.

Les digitaliseurs disponibles

Tester des échantillonneurs s'est vite révélé être un exercice de haute voltige. Aprés avoir longuement réfléchi sur l'utilisation de différents 'benchmarks sonores' pour digitaliseurs, il m'est vite apparu que le seul test ayant de l'importance, c'était l'oreille. J'ai donc passé les échantillonneurs à tester à plusieurs amis. Malheureusement aucun n'avait les mêmes idées. Un tel trouvait que MasterSound avait trop d'aigus, tel autre que le Trilogic 'tordait' le signal, sans parler de ceux qui avait du persil dans les oreilles et n'entendaient tout bonnement aucune différence etc... Mon espoir de voir tomber tout le monde d'accord étant réduit à néant et mon avis ne valant pas plus que celui d'un autre, je me suis finalement décidé à vous donner la possibilité de les tester tranquillement chez vous: en plus de mon avis personnel dont vous ferez ce que bon vous semblera je vous prépare donc actuellement une disquette DP avec différents types de sons digitalisés à différentes fréquences avec les échantillonneurs, ce qui aurait d'ailleurs dû être fait depuis fort longtemps. Voici un récapitulatif des principaux échantillonneurs actuellement disponibles:

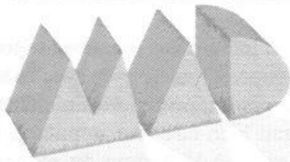


Stéréo de Trilogic

Audio mono digitiser de Trilogic

importateur: Bus Plus
prix: 345 F
fréquence d'échantillonnage: 35 kHz
connexion: Jack 3.5 mm
réglage du gain: non

Les 3 digitaliseurs Trilogic sont accompagnés d'une disquette Dom Pub contenant 3 anciennes versions des programmes Perfect Sound, FuturSound et AudioMaster. Celui-ci présente un bon rapport qualité prix, dû en particulier au fait qu'il est mono. J'en profite pour préciser que l'échantillonnage stéréo sur Amiga est un luxe inutile: il prend le double de mémoire pour des sons guère meilleurs et



L'Amiga, tout l'Amiga, rien que l'Amiga

SAV SUR PLACE 7 JOURS MAXI

HARD		LES LOGICIELS	
SCANER A4 200 DPI	4990	DPAINT 3	899
SCANER A4 600 DPI	15000	DIGI-PAINT 3	850
DIGIVIEW 4.0 Fr	1995	MIXATOR	3650
PAINTJET COULEUR	15990	ANIMATE 4D	4410
DESKJET NB	NC	TURBO SILVER	1479
NEC SILENT WRITER	NC	INTERCHANGE	NC
DIGIGOLD- RVB	2540	CGFONTS	2180
FLICKER FIXER	3990	KARAFONTS	610
MONITEUR VGA	5560	CALLIGRAPHER	809
MONITEUR A1084	2500	P.A.O.	
CARTE 68020/2MEGS	9900	EXCELLENCE FR	1790
68030/4MEGS 28 MhZ	25900	CLIP ARTS	595
TABLETTE CRP A4	4600	PRO DRAW	2300
TABLETTE CRP A3	8000	PROFESSIONAL PAGE	4139

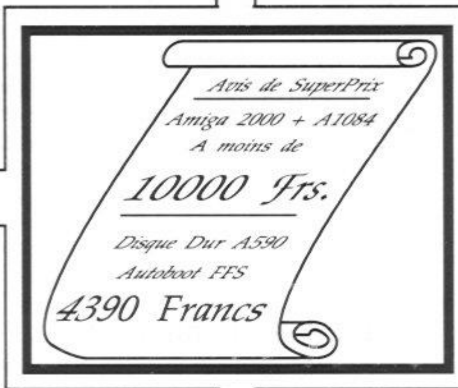
Une Solution PackInfo: A2500 + A1084 + DeLuxePaint3 + Tablette CRP A4
27900Frs TTC



HARD		LES LOGICIELS	
GENLOCK GSTGOLD		V GENERIC MASTER	890
SP(FILTRE RVB ET Y-C)	6190	PROVIDEO PLUS	2950
VP(VIDEO PROCESSEUR)	6990	PV PLUS FONTS	1069
GST 2000 (COMPOSANTES + PAL + FADER)	17685	FANTAVISION	535
		ANIMAGIC	759
EXISTE EN BETA ET Y-C		DELUXE VIDEOIII	1090
GST GOLD PRO	7120	DELUXE PRODUCTIONS	NC
GST2500	NC	THE DIRECTOR	679
DIGIGOLD PRO	2850	PAGE FLIPER FX	1290
FB10	6035	TV SHOW	NC
A2300	2590	LCA	NC
MAGNI	NC	DPIII	899
MT 8 -PAL/SECAM/PAL	1980	TV TEXTPRO	NC
PANASONIC MX10	NC	ELAN PERFORMER	590

Une Solution PackVideo: A500 + A1084 + A501 + DeLuxePaint3 + GST GOLD SP + DIGIVIEW 4.0
14500Frs TTC





Prix Fous

PROMOS AUTOUR DE L'A500®

A590 DISQUE DUR AUTOBOOT 20 MEGAS + 2MEGAS RAM INSTALLES: *6390* Francs

EXTENSION MEMOIRE 512 Ko + HORLOGE pour A500 *890* Francs

EXTENSION 2MEGAS A2000	4190,00Frs
EXTENSION 8MEGAS A2000	9990,00Frs
HDFRAME + QUANTUM 80MEGS	9590,00Frs

PRIX INSTALLATION ET TEST COMPRIS

PROMOTION EDUCATION NATIONALE
PACK EDUCAMIGA ®A2000 + A1084 + KIT PC XT
11990 F

Musique

Tous les samedis de 9h30 à 12h 30 PORTES OUVERTES A LA MUSIQUE-MIDI DEMO NON-STOP

PERFECT SOUND	740,00	AUDIOMASTERII	710,00
AMAS	1190,00	TRACK 24	590,00
ECCE MIDI	619,00	STUDIO 24	1169,00
MASTER SOUND	390,00	BIG BAND	1430,00
Dr T'S (KCS)	1999,00	MUSIC X	NC

Une Solution PackMidi: A500 + A1084 + A501 + Ece Midi + Track24
7790Frs TTC

LATTICE C 5.0	2439,00	AZTEC C	1790,00
GFA BASIC 3.04	750,00	DEVPAC 2	690,00
AREXX	379,00	DOS-2-DOS	459,00
QUATERBACK	550,00	CLI-MATE	379,00

New

CENTRES DE COMPETENCE MAD :
TECSOFT 18, RUE DU PONT DES MORTS 57000 METZ
VOLUMM 30, RUE DES PHARAONS 31000 TOULOUSE

BON A RETOURNER A MAD (adresse ci-contre)
NON : ....PRENOM : ....
ADRESSE : ....
....
❑ Je désire commander l'une des promotions suivantes:
______________________au prix de__________
______________________au prix de__________
Pour un total de...Francs

que je règle ❑ par chèque ci-joint ❑ carte bleue N° | | | | | | | | | | | | | | | | | -
Date d'expiration :
Signature:

.Envoi express sous 48 heures pour tous produits en stock.
Page réalisée sur Amiga 2000(COMMODORE). Propage et le Scaner PRINTTECHNIK.Illustrations non contractuelles.

MAD
42, rue Lamartine
75009 PARIS
48 78 11 65
Métros : CADET
NOTRE DAME DE LORETTE

de plus de nombreux softs ne gèrent pas les échantillons stéréos.

Audio stereo digitiser de Trilogic

importateur: Bus Plus
prix: 495 F
fréquence d'échantillonnage: 35 kHz
connexion: jack 3,5 mm
réglage du gain: non

L'ainé du précedent. Il fonctionne en stéréo...

Stereo sampler MK II de Trilogic

importateur: Bus Plus
prix: 580 F
fréquence d'échantillonnage: 500 kHz
connexion: jack 3.5 mm
réglage du gain: oui

Dernier né de la gamme d'échantillonneurs Trilogic, le Sampleur MK II bénéficie d'un réglage du gain et d'un passthru. On peut en effet pour 195f se procurer une prise spéciale permettant de connecter son imprimante sur le sampler MK II. Dès lors, la mise en route de l'imprimante déconnectera automatiquement l'échantillonneur. Il s'agit du digitaliseur le plus rapide sur Amiga mais dans le domaine de l'audio, il est parfaitement inutile d'échantillonner à plus de 40 kHz. De plus, rien ne sert d'avoir un échantillonneur très rapide si l'Amiga n'est pas capable de suivre le rythme pour restituer le son: il ne peut en effet monter que jusqu'à 28 kHz (voire 33 kHz selon un développeur de CIS, moyennant un peu de bidouillage). En bref, le sampleur MK II est un bon échantillonneur: stéréo, passthru, réglage du gain et possibilité de monter jusqu'à 40 kHz le tout pour 560F mais sa fréquence d'échantillonnage impressionante n'est pas intéressante dans le domaine qui nous intéresse.

AMAS (Advanced Midi Amiga Sampler) de Microdeal

importateur: Guillemot International
prix: 1190 F
fréquence d'échantillonnage: 40 kHz en stéréo 90kHz en mono
connexion: 2 Cinch ou une jack 3,5 mm
réglage du gain: non

Le hard est de bonne qualité et offre l'avantage d'avoir dans un même boitier un digitaliseur et une prise MIDI (1 in, 1 out, 1 thru). Le soft quant à lui est décevant: programmé plus comme une Mégadémo que comme un réel utilitaire, il n'est pas multitâche et son écran fait un peu trop fouilli. Il aurait mieux valu ne pas 'coincer' toutes les options dans un seul écran. Dommage car il possède des options intéressantes comme l'analyse de spectre en temps réel et la gestion des échantilllons par MIDI.

Master Sound de Microdeal

importateur: Guillemot International
prix: 350 F
fréquence d'échantillonnage: 40 kHz en stéréo 90kHz en mono
connexion: jack de 3,5 mm
réglage du gain: non

Le hard est d'une bonne qualité (réalisé par la même équipe qu'AMAS). Par contre, mêmes remarques sur le logiciel que pour AMAS. En plus, non seulement il n'est pas multitâche, mais on ne peut pas le quitter sans rebooter! L'option MIDI du logiciel d'AMAS a fait place à une option séquenceur (18 échantillons en mémoire, possibilité de faire des séquences de 200 secondes) et la possibilité de créer une disquette de démo bootable. Avec ses 350 F, Master Sound obtient le meilleur rapport qualité/prix du marché.

Perfect Sound V3.0

importateur: CIS
prix: 890 F
fréquence d'échantillonnage: 40 kHz
connexion: 2 Cinch + entrée jack 3.5 préamplifiée
réglage du gain: oui (digital, par soft)

C'est l'échantillonneur vedette du moment. Par rapport à la version 2, le hard a été totalement remanié. Il permet maintenant une vitesse d'échantillonnage allant jusqu'à 40 kHz, et un réglage digital du gain en entrée (16 niveaux). Un seul point noir: il n'est plus compatible avec les autres logiciels. Le soft quant à lui est assez décevant, n'ayant que très peu évolué. Je le passe donc sous silence pour vous parler un peu plus longuement de MMU (Music Management Unit), soft 100% frenchie développé CIS et qui était présenté au Sicob. Il s'agit à la fois d'un soft d'échantillonnage et de séquencement comme SoundTracker, dont il reprend d'ailleurs les fichiers (ainsi que ceux de SoundFX). D'un look agréable, il intègre des fonctions telles que l'oscilloscope et l'analyse de spectre temps réel (avec restitution sonore simultanée, ce qui pourrait bien être une première). L'entrée des notes à l'intérieur du séquenceur peut se faire par MIDI et leur notation est francisée. Une première version sera livrée avec Perfect Sound tandis qu'une autre, plus musclée, sera vendue séparément ultérieurement. Cette dernière pourrait contenir par exemple une option de filtrage numérique... à suivre...

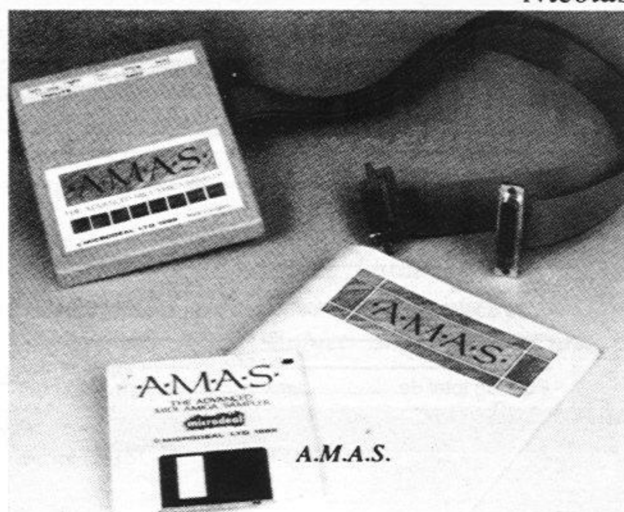
J'en ai d'autres...

Autre produit bientôt importé en France par CIS, le Sound Trap 3 d'Omega Projects, est un échantillonneur qui m'a paru de très bonne qualité. Il dispose d'un passthru et est livré avec un logiciel spécifique et un tournevis! Il est actuellement vendu en Grande-Bretagne pour £35. Citons aussi pour mémoire FutureSound, l'un des ancêtres des digitaliseurs sur Amiga mais qui poursuit fort bien son chemin en Angleterre et aux USA. Par contre coté logiciel, je serais bref: zéro pointé. Il vous faudra donc compter en plus l'achat d'Audiomaster ou du Sample Operating System dont on vous reparlera d'ici peu... Toujours au chapitre souvenir, Pro Sound Designer d'Eidersoft, qui était entre autre livré avec le fameux clavier MIDI MK 5. Le Hardware est de moyenne facture, dommage car pour une fois le software permettait une édition de trés bonne qualité des échantillons.

Enfin, j'ai eu entre les mains il y a assez longtemps une disquette de 'Domaine Public Hardware' qui contenait les plans d'un échantillonneur 8 bits -Sounder était son nom- à réaliser soi-même. La revue du *FRench Amiga User Group* (FRAUG - adresse page 58) comporte aussi la description d'un montage similaire de bonne qualité, avis aux bidouilleurs..

.(Ed: et n'oublions pas le digitaliseur monophonique en kit disponible chez l'association Hermès Diffusion à 360F..voir page 55)

Nicolas



A.M.A.S.

Comment visualiser un fichier de 16 millions de couleurs?

MIXATOR & IMAGE LINK testés par Patrick Conconi

Seize millions de couleurs à l'écran, ce n'est pas possible avec un Amiga. Cependant, des logiciels permettent de calculer des images en 16Mio, alors comment faire pour les visualiser.

Il y a la solution de ASDG, qui consiste à passer par RESEP puisà faire une sortie sur **LINOTRONIC**. Mais pour sortir une image, ça coûte cher, très cher. Il y a la solution de la carte **TARGA** ou **VISTA** qui se met du côté PC avec la carte XT ou AT et qui permet d'afficher vos images en résolution TV . Il y a aussi l'**imageur** qui shoote votre image dans des résolutions allant jusqu'à 8000 par 8000 et vous fait un tirage sur diapositive ou papier. Mais si vous n'avez pas les moyens de vous offrir ces périphériques si chers à l'achat, comment faire pour être sûr que l'image que vous allez envoyer à une société pour faire une sortie soit correcte?

Deux logiciels sont lancés pour combler cette lacune et permettre de vérifier que le résultat que vous escomptez sera bien celui-là. Il est maintenant possible de visualiser ses images avant de les envoyer, grâce à **ImageLink** et **Mixator**.

Pourquoi comparer ces deux logiciels? Iils ont bien des points communs. Tout d'abord, il convertissent des fichiers SCULPT RGB, TARGA, VISTA, 21 BITS DIGI-VIEW, IFF 24 BITS, IFF, HAM, HI 32/16 couleurs entre eux et permettent de visualiser des images que votre machine est incapable d'afficher. Mais là s'arrête la comparaison. MIXATOR va plus loin car il permet aussi d'insérer des images dans un fichier 16Mio de couleurs, et de générer des dégradés sur une couleur (en général, la couleur zéro).

Juxtaposition d'images diverses dans un seul fichier avec ***Mixator***

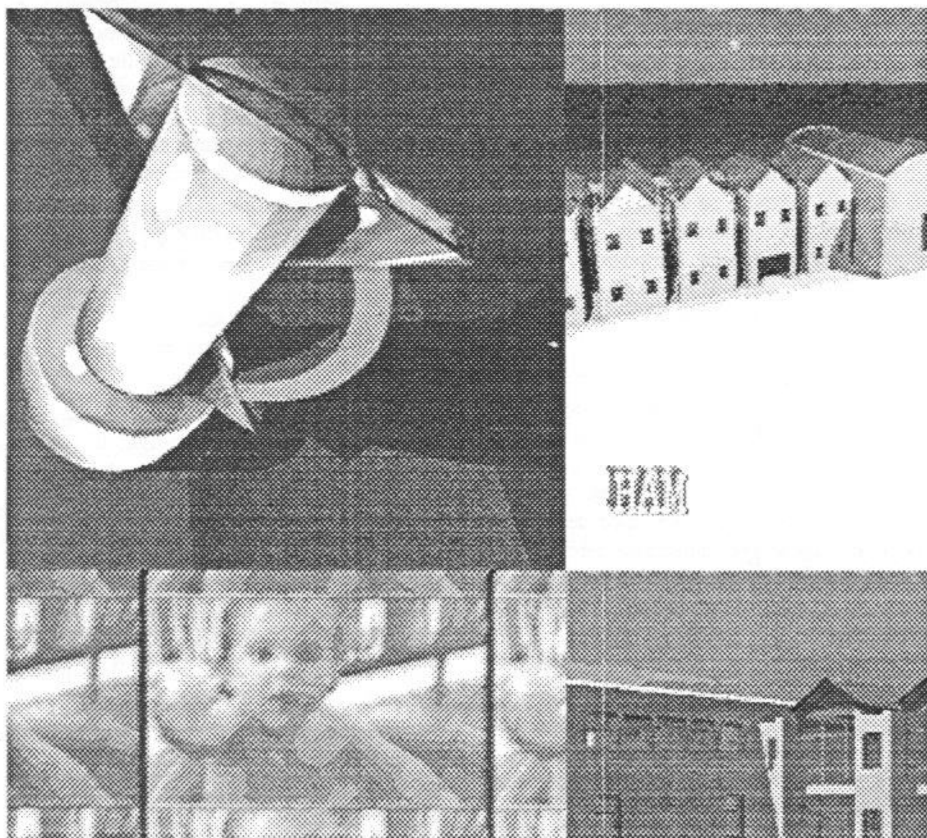


IMAGE LINK

***IMAGE LINK** se présente comme un simple convertisseur de format d'image. Pas de menus, une fenêtre sur le WB, d'un côté l'input (entrée) et de l'autre l'output (sortie).*

Pour commencer, vous spécifiez le type de fichier que vous désirez convertir puis en quoi vous voulez le convertir. Rien de bien sorcier, à part que sauf pour les images IFF, il vous faudra connaître la taille de votre image en X et Y. Il existe dans cette fenêtre un OFFSET qui est censé permettre de se déplacer dans la page pour avoir seulement un bout de l'image. Je n'ai jamais réussi à le faire marcher... Il existe aussi un ASPECT RATIO qui doit permettre en principe de modifier la taille de la sortie de votre image en la rapetissant, Idem, je n'ai pas réussi à le faire fonctionner... Suis-je bête ou le logiciel est-il bogué?

Par contre, si l'on ne sert pas de ces outils ça marche très bien, les conversions sont correctes et le passage d'une image *SCULPT* RGB en HAM est très propre. Il possède aussi un passage direct de RGB SCULPT en un autre format. *Direct ?* Oui oui, il faut utiliser ImageLink comme un frame-buffer et il convertira directement au fur et à mesure du calcul de l'image de Sculpt. L'envers de la médaille, c'est que cela ralentit le calcul de l'image. Mais le côté positif, c'est le gain de place. Une image de 2048 par 1366 en RGB Sculpt prend 8Meg sur disque dur, et la même image au format TARGA varie de 700K à 2,5Meg. Les images les plus simples prennent le moins de place. De plus, les images *TurboSilver, MAC PICT, PC* sont aussi acceptées, et Active Circuit promet des drivers pour *GIF, TIFF* ainsi qu'un module pour *CALIGARI* version Broadcast.

Suite (Mixator) en page 19

IMAGELINK de Active Circuits, inc.
Prix: 2800F



Le voilà, il est grand, il est beau, il est blond, il sent bon le H de la jungle, sa massue brille de mille feux même en pleine nuit grâce à O-CEDAR, sa longue chevelure dorée cache difficilement des muscles en béton et des nerfs en inox, il sait se battre mais il a oublié d'être con, il sait faire du feu, des couteaux à viande en marbre et des colliers-souvenir en dents d'ours. Les montagnes se souviendront longtemps de ses exploits.

C'est... c'est... c'est RAHAN !!

Je remercie quand même les quelques idéalistes qui ont pensé ne serait-ce qu'une seconde qu'il pouvait s'agir de moi.

Allez, on enchaîne, on enchaîne ..

l'atroamil

Maintenant que nous avons le droit d'en parler et de vous la montrer sans pour autant être passibles de la peine de mort agravée d'une période d'emprisonnement dans une boite de nuit à la mode, je saisis l'occasion pour donner mon humble avis des montagnes : COMMODORE A SERIEUSE MENT INTERET A SE GROUILLER DE NOUS SORTIR UNE CARTE GRAPHIQUE 256 COULEURS POUR CETTE PETOIRE !. Car en fait, notre bestiole a plus subi un lifting vitaminé qu'une véritable révolution. Elle pédale plus vite, prend moins de place sur le bureau et se laisse équiper plus facilement que la 2000 sa frangine. Elle a un bouton sur la figure pour la mettre en marche et un flicker fixer intégré (cette carte qui permet de travailler en entrelacé sans pour autant se ruiner en alka seltzer). On a en prime un beau mode 1280X1280 en 4 couleurs qui va faire frémir toutes les VGA, VISTA et autres RasterOps.

Les gens de Commodore ont-ils essayé de faire de la P.A.O couleur avec leur solution P.A.O couleur ?? ça manque de couleur. Il est peut-être un peu tard pour réinventer le MAC Plus.

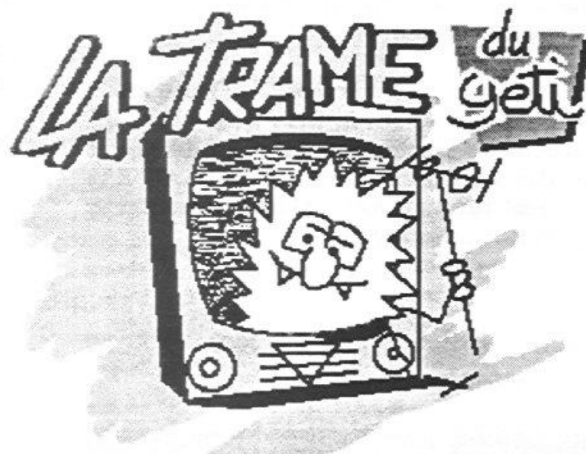
Ch'uis déçu, déçu, déçu...... m'en fous d'UNIX, du WorkBench 1.4, du mode Productivity et du reste... déçu, y'a pas, ch'uis déçu....

Y'a un truc

(j'ai repompé ce titre à une des émissions de Gérard MAJAX qui ont troublé mon enfance de cogitations intenses sur les propriétés physiques des pièces de 5 francs))

l'atroamil, live!, les signaux Amiga et les genlocks

Il existe depuis peu de temps une version PAL d'un des bidules les plus dingues actuellement disponibles sur la miga : le digitaliseur temps réel ***LIVE!***. Il sera importé en France par CIS et j'ai réussi, en usant d'honteux stratagèmes, à assister à une séance d'essais privés.



Le digitaliseur se présente sous la forme assez banale d'une carte pour la miga 2000 au bout de laquelle se trouvent 4 connecteurs BNC. Ces connecteurs permettent d'utiliser la carte dans 2 modes : soit une entrée Rouge, Vert, Bleu et Synchro, soit avec 2 entrées PAL composite et 2 sorties de renvoi du signal.

Dans le dernier cas, deux sources peuvent entrer en parallèle sans être synchrones et le programme de pilotage de la carte permet de passer de l'une à l'autre en direct. La carte LIVE est sensée pouvoir acquérir les images à la cadence de 25 par seconde mais le programme de pilotage ne permet pas de dépasser la barre des 23 images (ce qui reste tout de même parfaitement acceptable.

LIVE est pilotée par le logiciel Invision Plus conçu par ELAN Design. Invision permet d'accéder à toutes les possibilités qu'offre la digitalisation temps réel sur 'miga. Il est évidemment possible de digitaliser des séquences complètes dans toutes les résolutions et de 2 couleurs au HAM en passant par le Half-Brite (la vitesse de saisie varie bien sûr selon le nombre de couleurs) mais le système ne s'arrête pas là. Il est possible d'appliquer des effets directement sur la digitalisation en cours. Ces effets vont du simple traitement en fausses couleurs idéal pour vos clips neo-pop à des trucages bien dingues comme les miroirs, les rotations, un zoom 2 fois et des 1/4 d'image. Ces effets sont intégralement paramétrables et, pour certains, cumulables.

On retrouve le look et l'ergonomie très typique à ELAN Design : chaque touche du clavier peut contenir les réglages d'un effet et la souris permet de le paramétrer en direct. Il est possible d'intervenir directement sur les niveaux de contraste et de luminosité pris en compte par le digitaliseur sur chacune des composantes. Ces réglages de couleur ne sont pas évidents au premier abord mais permettent des ruses incroyables et des effets irréalisables avec un coloriseur ou une fonction "postérisation" comme celles que l'on trouve maintenant sur certains TBC numériques.

L'Amiga a des bons côtés. Par exemple, ***DELUXE PAINT III*** et ***INVISION***. Après avoir filmé mamie, le chat ou les frétillements d'oreilles de votre petit cousin, vous connectez votre camescope PAL sur IInvision; PLAY; Quelques secondes après, vous avez un fichier ANIM dans la résolution que vous voulez avec le nombre de couleurs que vous voulez. Hop, vous chargez DELUXE; vous détourez, vous nettoyez, vous animbrushez et vous rotationnez. En moins d'un quart d'heure, l'oreille droite de votre grand-mère tient le rôle principal d'une saga animée baptisée "cerumen story" qui fera crever de honte beaucoup de soi-disant génies du vidéo art.

Avec un genlock et un peu de temps pour les réglages, Invision permet de jouer directement sur une image vidéo, d'y apporter de la couleur ou des effets de perturbation parfaits pour des fonds de génériques et des bases de clips.

Il est évident que, s'agissant de digitalisation au format amiga, le résultat produit avec Invision garde une touche que je qualifierai de "rock'n'roll"; c'est à dire un aspect violent, marrant, bizarre, rugueux et difficilement réalisable avec une belle régie trop propre. Personnellement, j'aime bien ce style de meccano vidéo qui invente sans se prendre au sérieux et qui s'avère plus efficace que des effets à 10 briques la seconde.

Invision passera sûrement pour un gadget aux yeux de beaucoup mais c'est en fait un outil correspondant tout à fait aux prétentions originelles de notre 'miga favorite : le vidéo pop art.

Surveillez Votre Alimentation

TOUS LES TESTS DE GENLOCKS QUE J'AI REALISES POUR VOUS DEPUIS LA PREMIERE TRAME NE VALENT PAS UN CLOU!

Cette dramatique constatation m'est dictée par un excellent article paru dans le numéro d'avril d'***Amazing Amiga***. Face aux différences de performances enregistrées par un même genlock selon l'endroit où il était installé, l'auteur a tout bonnement décidé de mettre en doute la qualité du RVB que fabrique la miga.

Chacune des composantes RVB doit être à 0.7 Volt. Or, après mesures, il s'avère que seuls les premiers Amiga 1000 produisent des signaux d'un niveau correct. Les 2000, toutes versions confondues, atteignent à peine 0.6 Volt et c'est encore pire pour les 500. D'autre part, il semble que ces niveaux varient encore entre les 'migas de même type. Ces tracasseries sont directement imputables aux alimentations minables que Commodore persiste à nous vendre. On savait déjà qu'elles posaient des problèmes aux extensions internes, que certaines allaient jusqu'à parasiter l'affichage lors d'accès disquettes, qu'elles étaient à peine suffisantes pour le 500 et voilà qu'elles font parler d'elles en vidéo. Il serait souhaitable de construire la miga avec des composants dignes de ce nom.

Donc, un genlock peut très bien donner entière satisfaction sur un Amiga et sortir un signal aberrant sur un autre. Aucun modèle actuel n'étant prévu pour se calibrer automatiquement sur le niveau des signaux RVB que la miga lui envoie, il est presque toujours nécessaire de recalibrer le genlock par rapport à la miga avec laquelle il est appelé à travailler. Cela nécessite le matériel et le savoir-faire d'un bon technicien vidéo.

Ah dur, dur !!

Désormais disponible partout, FNAC, supermarchés, mini-markets, lavomatiques, le vrai **HIP-HOP YETi MEGABOMINABLE MIX**.

Retrouvez tous les meilleurs titres d'EL YETi de son premier tube "*c'est une massue bleue*" au dernier hit "*pompes la confiture vers le haut*" en passant par "*il a neigé sur les yaks*" et le slow "*gonna eat ya tonight*". Disponible en K7, 45 tours, coffret de 6 Compact Discs ou poster 60x80.

EL YETi
de cheval

VIDEOTIPS

LE TRANSFERT DU SIGNAL VIDEO DE L'AMIGA SUR UN MAGNETOSCOPE

Si l'on en croit la pub entourant l'Amiga , cette machine vous permet toutes les acrobaties graphiques et les trucages vidéo possibles. Bon, ce n'est pas tout à fait faux mais à deux conditions. Soit vous gonflez à mort votre machine (une société parisienne propose actuellement une station Amiga 2D/3D pour 270.000 francs H.T. !!!) soit vous vous faites fort d'une multitude d'astuces qui vous éviteront bien des désillusions.

En effet, après avoir longuement travaillé en mode RVB (moniteur), quel amigaïste n'a été saisi d'une crise d'amok en découvrant ce qui restait de son beau dessin après transfert sur le camescope ou le VHS familial ? Alors avant de revendre votre sublime machine pour un A... ou le dernier A... essayez ces quelques trucs qui sont valables pour l'amigavidéaste amateur ET professionnel.

Tout d'abord, on évitera de travailler en mode RVB. Si vous avez une sortie PAL (signal vidéo composite) sur l'amiga (ou un codeur RVB/PAL) et une entrée du même acabit sur le moniteur, connectez-les et déjà vous avez un aperçu des dégats (le composite est un signal assez moyen mais quand même infiniment meilleur en PAL qu'en NTSC). Il faut savoir que le

VIDEOTIPS

codage d'un signal vidéo en provenance d'un micro-ordinateur pose des problèmes (de saturation principalement) à tous les utilisateurs, même pros. L' Amiga est heureusement pourvu d'un signal vidéo directement exploitable ce qui est finalement assez rare (cf. Mac). Vous avez donc maintenant en face des yeux le signal tel que vous le verrez sur la bande 8 mm, VHS ou 3/4 de pouce (à cela près que le passage sur la bande le dégradera encore un peu). Cette visualisation en "conditions réelles" bien qu'assez désagréable évitera de mauvaises surprises au jeune amigaïste encore insouciant des dangers qu'il encourt en pénétrant dans l'implacable jungle de la vidéo. Il faut ensuite s'assurer que l'écran de votre moniteur est bien centré (ce qui est assez rare) en le comparant à un moniteur ou un téléviseur normalisé. Vous pouvez aussi faire un reset dans les préférences et cela pour tous les softs que vous comptez utiliser pour votre "film". Pensez aussi à faire un règlage moyen des couleurs sur votre moniteur, toujours par comparaison si possible. Si vous avez travaillé en basse ou moyenne résolution, c'est dommage car seuls la haute résolution et le 320x512 vous offrent un signal vraiment compatible vidéo: l'entrelacé (essentiel si l'on exige un montage clean). Cela dit, en non-entrelacé vous n'avez plus l'odieux clignotement et après tout si vous ne vous lancez pas dans une post-production georgelucasienne ça devrait passer. Par contre si vous possèdez un genlock digne de ce nom tous les modes vous sont possibles sans problème (la synchro de la source vidéo devient la synchro de référence). En 3/4 U.MATIC ou plus, mieux vaut être équipé de correcteurs style TBC (Time Base Corrector) et d'un codeur PAL professionnel si l'on veut pouvoir utiliser les modes non-entrelacés sans trop de dégat, la meilleure solution restant celle sus-citée: le genlock- codeur PAL, "pro" si possible. Si vous hésitez

VIDEOTIPS

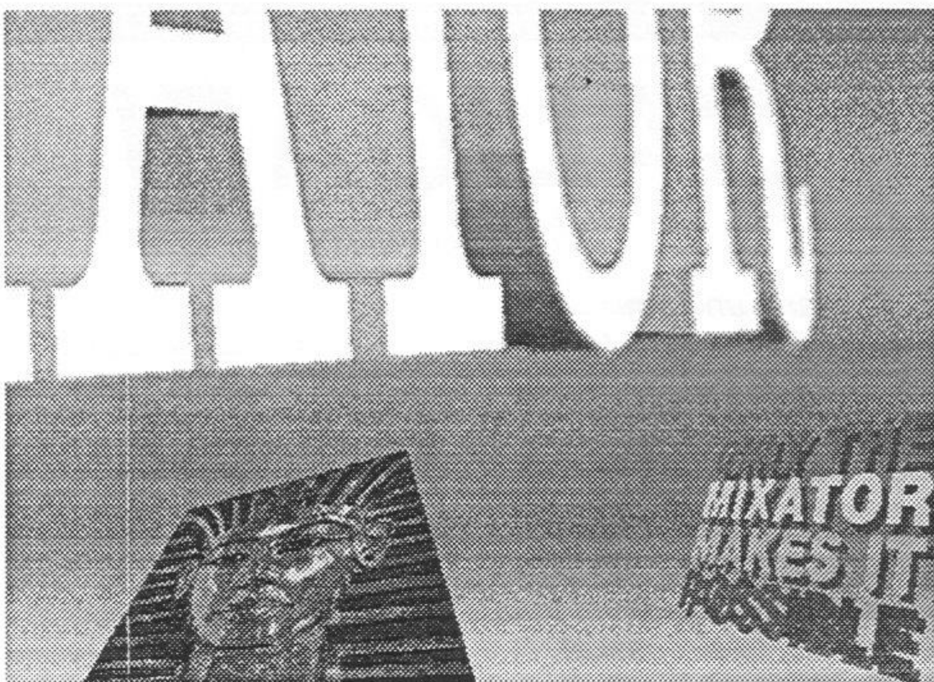
entre les quatre principales résolutions, je vous conseille le 320x512 qui offre un compromis interessant : signal entrelacé, maximum de couleurs, moins gourmand en chip-ram que la haute-résolution, définition acceptable. Voilà pour la résolution. En ce qui concerne les couleurs employées dans votre oeuvre, il faut simplement les désaturer de façon à ce que le niveau ne dépasse pas 60 voire 50 % en S (cf. H/S/V sur la palette du soft) surtout pour le rouge. Du côté scope essayez d'aller le plus loin possible dans la série que voilà: VHS secam (*attention au transcodage!*)-VHS pal-8 mm (pal)-3/4 U.MATIC-BVU- BVU sp-BETA-BETA sp. Dans tous les cas je vous conseille d'éviter au maximum les copies vidéo successives de vos oeuvres. A moins de disposer d'un matériel sophistiqué il vaut mieux ne copier votre signal qu'une seule fois c'est-à-dire directement sur la bande master. En ce qui concerne l' heureux possesseur d'un scope Y-C (S-VHS et 8 mm hi-band) qu'il se procure un convertisseur RVB/Y-C adapté. (Ah que...) Pour lui la vie va commencer ! Pensez aussi à vous munir de cables blindés avec raccords BNC si possible. Enfin sachez que la distorsion de votre image due au codage PAL présente au moins l'avantage de créer une sorte d'anti-aliasing très précieux, notamment pour tout ce qui est à base de courbes.

Comme il n'y a pas de justice sur cette planète maudite, il vous faut savoir qu'il est possible, pour les plus riches d'entre vous, d'obtenir un très beau signal vidéo en acquérant (ou en louant) un matriceur RVB/composantes et en finalisant en composantes BETA (Y/U/V).

Il ne nous reste maintenant plus qu'à prier pour qu'une solution AMIGA en 256 couleurs (avec sorties composantes) voit le jour et là, tout sera pour le mieux dans le meilleur des mondes.

CD

MIXATOR de TECSOFT



MIXATOR sert surtout au graphisme, la transformation d'un standard à un autre étant là simplement pour permettre l'utilisation d'autre type de fichiers couleurs. Ce n'est pas un logiciel à mettre dans toutes les mains car il est difficile à maîtriser.

Mixator se travaille en définissant une image RGB ***Sculpt*** (3 fichiers R/G/B) sur laquelle on va travailler. Il est aussi possible de travailler à partir d'images au format ***Targa*** ou ***Vista*** compacté ou non 16 ou 24 Plans de bits, mais il faudra les transformer en Sculpt R/G/B avant par l'intermédiaire de l'utilitaire *"TRANSFERT FICHIERS"* du menu. Une fois défini le fichier, nous pouvons décider de lui faire subir toute une série modifications.

- **Incrustation d'une image IFF**
  Entre deux couleurs
  Sur une couleur
  Sur le devant de l'image
- **Incrustation d'une image 24Plans (16Mio)** Idem.
- **Remplacement d'une co uleur par une autre.**
- **Remplacement d'une couleur par un dégradé horizontal ou vertical.**
- **Antialiasing (lissage)**

Mixator permet aussi un certain nombre de prévisualisations. Une visualisation totale, en 16 tons de gris avec un coefficient de réduction à choix, ou sans, suivant la taille de l'image.

Cette fonction de prévisualisation sera la première dont on se servira pour voir notre image. Si il y a lieu de faire des modifications, on définira une zone de travail avec la souris, zone qui sera la seule partie d'image qui se travaillera. En appuyant sur une touche, on aura, affiché en bas de l'écran, les valeurs RGB du point désigné par le curseur de la souris.

Il y a aussi un rendu partiel, qui permet de visualiser une partie de l'image en 1 par 1 à partir de coordonnées dans l'image. Si une image fait 4000 par 3000, et que l'on désire voir un objet particulier sachant que les images pouvant être affichées par l' Amiga sont de max. 900 par 900 environ, on dira 1400 en X et 600 en Y et l'image affichée débutera à ces coordonnées.

Il sera aussi possible de voir en HAM pour un rapide contrôle des couleurs. A noter que cet algorithme n'est pas très performant, mais Tecsoft a prévu une sauvegarde en réduction et en coordonnées en RGB DigiView 21, ce qui permet de se servir d'un soft qui a fait ses preuves pour ce qui est de la modification d'une image. Ils ont bien raison, pourquoi s'ennuyer à faire du passable si d'autres ont fait mieux, autant se servir de ce qu'il y a de mieux sur le marché.

J'ai donc essayé de travailler avec ce programme. Ce n'est pas très facile, car les actions que l'on fait ne se voient pas directement, et sont définitives. En effet, il n'y a pas de UNDO qui permette de revenir en arrière. S'il était possible de faire un ESSAI sur l'image affichée à l'écran et une fois le résultat obtenu de le lancer sur le fichier ce serait mieux et plus facile (*Dernière minute: Tecsoft va implémenter cette fonction dans la prochaine version*).

Mais à part ça, toutes les fonctions fonctionnent bien, et dès que l'on a compris le principe, font exactement le travail demandé.

Mixator permet aussi de créer de toute pièce une image 16Mio de la résolution désirée en fabricant un fond uni de couleur noire sur lequel l'on incrustera des images IFF, 16Mio ou des dégradés.

Ce programme est le premier à permettre le travail sur des fichiers 16Mio. Il est un peu le précurseur de *DPaint 24Bits*. Je le recommande à ceux qui font de l'image 24bits, à ceux qui font du rendu à l'aide de programmes 3D qui génèrent des images 16Mio, pour être sûr que ce qu'ils vont avoir en sortie finale corresponde exactement ce qu'ils voulaient.

MIXATOR Tecsoft Images, 19 rue DUPONT des LOGES, 57000 Metz Prix: 3000F HT

LES IMAGES 16Mio...

Certains programmes, genre Sculpt, TurboSILVER etc... peuvent générer des images de résolution supérieure à celles de la machine. Mais si vous désirez les convertir en HAM grâce à l'un de ces deux programmes, il faut pour pouvoir les afficher dans leur intégralité tenir compte de certains facteurs.

Pour avoir des images Bitmaps en haute résolution sur une machine ayant au moins 1Meg de ram chip, il faut tenir compte de ce facteur. La taille max. que j'ai pu avoir est de 940*900=846000 pixels. Donc 846000/1024 = 826 donc en ayant 1024 par 826 ont obtient toujours le même nombre de pixels. Si vous désirez avec Sculpt ou SILVER, faire des images de haute résolution et les transformer en HAM, il faudra tenir compte de ces dimensions. De plus, votre AMIGA n'accepte pas les images qui dépassent sur un des deux côtés, 1024. Le rapport pour imprimer sur toute la hauteur d'une image A4 est de 1,5. Ce qui veux dire que la largeur divisée par la hauteur doit donner 1,5. 1024/1.5=682 donc votre image doit avoir 682 par 1024 ou 1024 par 682 pour remplir une page A4 et garder ses proportions. Test fait sur une PAINTJET, ce sont les plus belles sorties à partir d'images HAM que j'aie vues, offrant une résolution non visible à l'oeil nu à plus de 1 mètre de distance, alors que sur une image FULL VIDEO HAM 380 par 620, le pixel se voit à la même distance.

Amigamusez-vous bien!

Patrick C.

Modélisation et rendu 3-D avec

CALIGARI

Par Patrick CONCONI

Caligari - un nom mystique venu du tréfonds du début de l'ascension de l'Amiga au firmament des stars de la micro-informatique est maintenant disponible. Trois ans de développement pour un produit très réussi et facile d'emploi.

Caligari est un logiciel de modélisation et de rendu 3D. La 3D tout le monde connaît, et est habitué à un logiciel ou à un autre, ***SCULPT 4D*** faisant office de référence en matière de rendu et de modélisation. Caligari n'offre pas de rendu en ray-tracing mais a un algorithme de travail très performant.

Mais là ou Caligari est fort, c'est dans la modélisation ou il se démarque des logiciels classiques. En effet, il traite les objets par nom (sphère, plan, cube...) tout en pouvant grouper ces objets en les renommant pour en créer de plus complexes, ce qui facilite grandement la tâche du modélisateur. De plus il travaille en temps réel, en perspective, en plan en coupe et en élévation.

Quand on dit temps réel, on a tendance à penser: -"Mouais, de 3 secondes en 3 secondes..."

Faux, il travaille réellement à la vitesse de l'utilisateur. Le déplacement des objets ou groupe d'objets est aussi rapide qu'il le peut. Le temps réel est plus rapide avec la version 68030 qu'avec la version 68000 C'est aussi vrai! Mais malgré tout, c'est très acceptable. Il est vrai que les scènes complexes se meuvent plus lentement que les objets simples, faut pas pousser, c'est un Amiga, mais quand même...

COMMENT EST-IL FAIT?

Ha que je vois des tas de choses sur l'écran et que je ne comprends pas! Pas de panique, *Essonne Mailing* promet qu'il va traduire la doc et vous pourrez utiliser facilement votre logiciel. *(Ed: Essonne et d'autres importateurs négocient actuellement avec Octree).*

Il existe 4 versions de Caligari:

- La version **Consumer** qui est un système complet de modélisation, mais pauvre par rapport aux autres versions.
- La version **Pro Design**, qui est plus complète d'un point de vue modélisation et qui est aussi compilée pour les cartes 680/20/30 et le 6888/1/2 comme les suivantes.
- La version **Pro Animate**, qui permet d'animer dans toutes les résolutions de votre machine à l'exception du mode HAM. De plus elle supporte les contrôleurs de magnéto image par image. L'interface supporte la VLAN Transport Controler ou le modèle de Micro Illusion, Photon Transport Controler.
- La version **Broadcast**, qui offre en plus de la version Animate un rendu en 16Mio de couleurs avec une carte *TARGA* sur la carte XT/AT de votre miga. De plus cette version offre différentes textures, le mapping et le lissage sur les objets, ainsi que les ombres portées. Elle seule, peut générer des images de résolutions supérieures aux standards de l'Amiga. Le maximum étant de 8000/8000 (sans commentaires...).

A noter, que selon ouï-dire, il existe une version qui utilise la carte transputer pour le calcul et l'affichage écran.

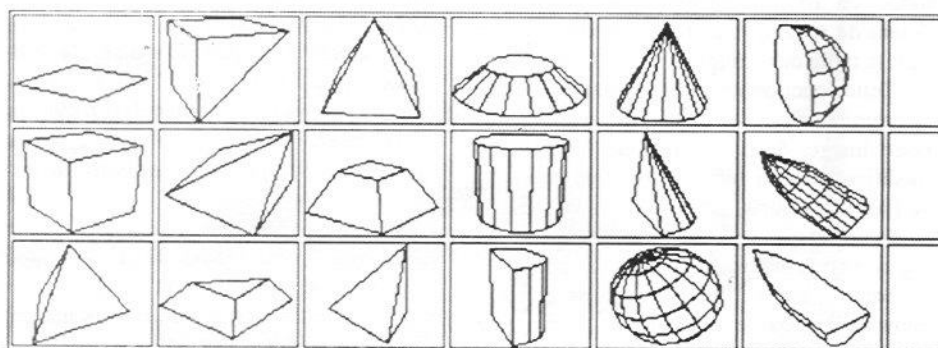
MODELISER

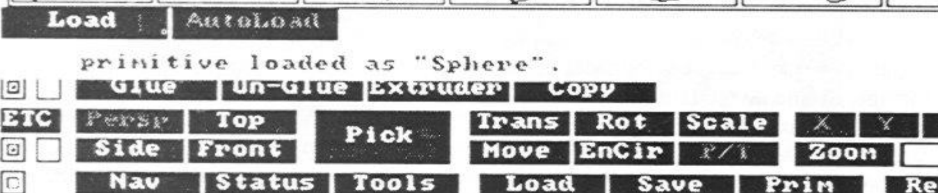
Au démarrage Caligari offre un choix entre plusieurs modules, soit le *SCENE DESIGN, OBJECT DESIGN, LOAD WORKSPACE* et *UTILITIES.*

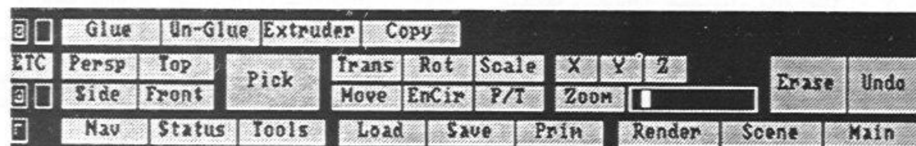
Il y a une constante aux deux modules scène et objet, qui sont les fonctions de base de Caligari. Un tableau de bord offre les fonctions suivantes: Translation d'un objet dans les trois axes. Rotation Idem. Modification de taille aussi dans les trois axes. Translation, rotation et zoom sur l'espace de travail. Visualisation simple. Undo. Copy. Erase.

- **Scene** désigne donc l'éditeur de scènes, avec les fonctions de déplacement et de modifications de base de Caligari. Et en plus la visualisation en mode Broadcast et en mode normal. De plus il est possible de créer des scripts de déplacement et de modification d'objets et de déplacement de la caméra ainsi que pour les sources lumineuses. L'animation étant gérée par ce module en fonction des scripts. Ce module donne aussi accès au rendu Broadcast, qui gère les lissages de Phong et gouro, ainsi que le mapping (plaquage d'une image sur un objet) et bien sûr le choix de la résolution.

- **Object** offre toutes les fonctions de base avec les fonctions d'extrusion









SI VOUS NE TROUVEZ PAS CI-DESSOUS TELEPHONEZ

➨ C.C.M. ➨

"Cash & Carry Micro"
37, rue des Mathurins
75008 PARIS

Tous nos produits sont compatibles A500 et A2000

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT



Commandes Téléphoniques
☎(1) 40 16 04 02

Les Périphériques de L'amiga 500

10021	Moniteur couleur HR	2290
10008	Disque 20 mo + 2 mo ram	6590
10012	Disque dur 20 MEGS	4890
10007	Prise Péritel	150

RAM POUR A590 (UNIQUEMENT)
Par Kit de 512K 615 FRS ttc
code R590

EXTENSION 512K POUR AMIGA 500
AVEC HORLOGE
OPTEZ POUR LA QUALITE
699 FRS

Note
AMIGA 500 AMIGA2000 A590 A2058
Sont des marques déposées de Commodore Inc.

Périphériques et accessoires (500/2000)

10005	Lecteur 3 1/2 extra plat	910
10006	Lecteur Standart	990
10072	Lecteur 5"1/4	1435
10030	SCANNER A4 N&B	4590
10009	Imprimante 80 col 100 cps	1300
10010	Imprimante 80 col 120 cps	1480
10011	Imprimante couleur 9 aig.	1990
10031	Joystick INFRA ROUGE	395
10013	Joystick QS	70
10014	DISQUETTESMarque les 10	110
10015	DISQUETTES Marque les 50	500
10016	ECE MIDI	505
10016	Tapis Souris	50
10032	Carte Accélératrice + 2 Meg	12490
10036	Support écran orientable	215
10037	Bte Disquettes + clef (40 3.5)	69
10020	Boite Posso pour 150 3.5	129

UTILITAIRES

20005	DIGIVIEW GOLD	NC
20006	DELUXE PAINT III	790
20007	B.A.D.	315
20008	ANIMAGIC	700
20009	PROFESSIONAL DRAW	1300
20009	PHOTON PAINT 2	890
20010	3D DEMON	700
20011	GFA BASIC	650
20012	CLIMATE	250
20012	PROJECT D	NC
20013	KINDSWORDS 2	560
20034	DIGIPAINT 3	790
20015	AMAX (avec 128 k de rom)	NC
20016	Pixmate 1.1	415
20017	Fantavision	390
20018	THE DIRECTOR	485
20019	SCULPT 3D XL	1210
20020	SCULPT ANI 4D JUNIOR	995

NOUVEAUTES DU MOIS

NOUVEAU
POUR A500 A2000 A1000
MASTER SOUND
DIGITALISEUR DE SON
Les tests faits sur le hard et le soft de ce digitaliseur donnent des résultas dignes des grands du marché.
350.00 Frs
MS1011

ENFIN!!!
EXCELLENCE FRANCAIS
Le meilleur traitement de texte sur AMIGA.
Logiciel et Doc en Français
1790 FRS
EX1010
✪✪✪✪

GONFLEZ VOTRE A2000
EXTENSION MEMOIRE
2 MEGAS 3990 FRS
4 MEGAS 5790 FRS
6 MEGAS 7590 FRS
8 MEGAS 9390 FRS

POUR VOTRE A500
DISQUE DUR 20 MEGS
EXTENSION 2 MEGAS
PEUPLEE A2 MEGAS
PRIX CCM
5990. TTC
ATTENTION
(Jusqu'à épuisement des Stocks)
REF: HD5002M

NOUVEAUTES JEUX
NOUS CONSULTER
DU NOUVEAU TOUS LES JOURS

PAR 50 :310 FRS
PAR 100 : 550 FRS
PAR 200 : 1000 FRS
La qualité au prix CCM
MF/2DD
135 TPI
Double Face
Etiquettes

SUPER SOURIS
ENFIN UNE SOLIDE!!!
AVEC TAPIS ET SUPPORT SOURIS
290 TTC

UNITES CENTRALES
MICROS PC Ect...
NOUS CONSULTER

NOUVEAU
DISQUE DUR POUR A2000
40 MEGAS 6500 FRS TTC
105 MEGAS 25 MS 9990 FRS TTC
CARTE SCSI SEULE 2890.00 TTC
Nos disques sont montés en File card et livrés pret à l'emploi (format. etc..)

RAM POUR A2058 (80ns/100ns)
OU EXTENSION MICROBOTICS
1090Frs ttc le MEGA
code e2000

VOTRE ORDINATEUR
A PARTIR DE 150F MOIS
NOUS CONSULTER
(Sous réserve d'acceptation du dossier crédit)

COMMENT COMMANDER

PAR COURRIER : Passez votre commande avec code et détail, ajoutez 35 Frs de participation aux frais et joignez votre adresse, téléphone et règlement, Chèque, Visa ou CR. Pour un règlement par Visa ou CB indiquez le N° complet, le nom sur la carte et la date d'expiration.
PAR TELEPHONE: AU 40 16 04 02 CB VISA OU CR BIENVENUS. TOUS CREDITS NOUS CONSULTER.
Cette annonce n'est valable que pour ls mois de sa parution et remplace les précédentes. (Mars 93)

conjuguées avec des options diverses offrant peu de limites à l'imagination. De plus une série d'objets dits "PRIMITIFS" fournis avec le logiciel permettent d'assembler des objets pour créer un objet plus complexe. Cette librairie étant définissable par l'utilisateur, bien entendu.

- **Load Workspace** est la définition de l'espace de travail sur disque.

- **Utilities** est une grille de couleurs, permettant d'ajuster la sortie vidéo en modifiant les composantes R/G/B.

PREMIERES IMPRESSIONS

N'ayant eu pour test que la version démo de Caligari, je n'ai pas eu le loisir de tester à fond ce programme. N'ayant pas de documentation je ne peux que livrer mes impressions sur ce que j'ai vu, testé et compris.

Il me semble que à part la version BROADCAST, Caligari n'est qu'un super modélisateur, offrant une facilité et une ergonomie fantastiques pour la création. L'édition d'objets est simple, facilement compréhensible par le néophyte. Mais il faudra se servir d'autre logiciels pour obtenir des rendus en HAM, via INTERCHANGE. Par contre, la version BROADCAST, elle est complète, offrant texture et lissage. Elle est à elle seule un outil complet, offrant tout ce dont à besoin un professionnel de l'image.

J'ai essayé de trouver des bugs dans l'interaction entre les diverses faces d'objets imbriqués, et j'en ai trouvé un petit qui n'en est pas vraiment un. Pour qu'il n'y ait pas de problèmes de priorité entre divers objets, et lorsque la scène doit être calculée, il faut lier les objets entre eux pour que Caligari gère correctement l'interpénétration. Si les objets ne sont pas liés, et qu'il s'interpénètrent il les superpose, créant une bizarrerie bizarre, dirait Lazare. Par contre, le fait que des objets soient liés, ne gêne en rien leur déplacement et leur modification. Pour la sélection, Caligari opère par niveaux.

Une chose encore, très appréciable, lors du premier calcul d'un objet Caligari prendra plus de temps que lors du deuxième rendu, ceci est dû au fait qu'il stocke les paramètres de l'objet en mémoire et ne les recalcule pas. Il faut savoir aussi que Caligari ne gère pas le multitache, et qu'il vous sera impossible de faire autre chose que de la 3D avec ce programme. Par exemple les déplacements du curseur à l'aide des touches Amiga et les flèches ne sont pas possibles. Ce qui m'amène à croire que Caligari pour profiter au maximum de la puissance du micro-processeur redéfini en grande partie le système d'exploitation, ceci lui permettant de ne pas perdre de temps à des taches inactives. Selon Essonne Mailing, Caligari peut rendre une scène 10 fois plus rapidement que SCULPT en mode "photo". Je n'ai pas de peine à le croire, car le ray-tracing est l'algorithme le plus lent, mais aussi celui qui offre les meilleurs rendus, mode que ne gère pas ce programme. Mais l'image que vous pouvez voir vaut bien celles de Sculpt en Raytracing non? *(Ed: désolé pour le rendu de l'imprimante laser..)*

MON AVIS

C'est le premier programme de 3D sur AMIGA qui remplisse la plupart de mes desiderata. Je l'ai trouvé très facile d'emploi (pour ce que j'ai pu tester) et très ergonomique. En comparaison, SCULPT est plus complexe et nettement moins ergonomique et laisse plus de place au erreurs de manipulation du fait de son interface difficile à comprendre et à maîtriser. Il manque tout de même des opérations sur les points d'un polygone ce qui amènera à travailler différement pour la déformation de primitives. Il manque aussi les opérations boléennes, c'est à dire la soustraction et l'addition de volumes (découpage d'une porte dans un mur par exemple), ainsi que certaines aides géométriques pour la création.

En résumé, un programme destiné à ceux qui veulent faire de l'image 3D, et de l'animation 3D.

- Je déconseille, l'achat de la version CONSUMER, elle est chère et offre peu de possibilités comparativement aux versions suppérieures. D'ailleurs ESSONE va la supprimer de son catalogue. OCTREE Software, conseille minimum 1Meg et 2-4Meg pour une utilisation conviviale.

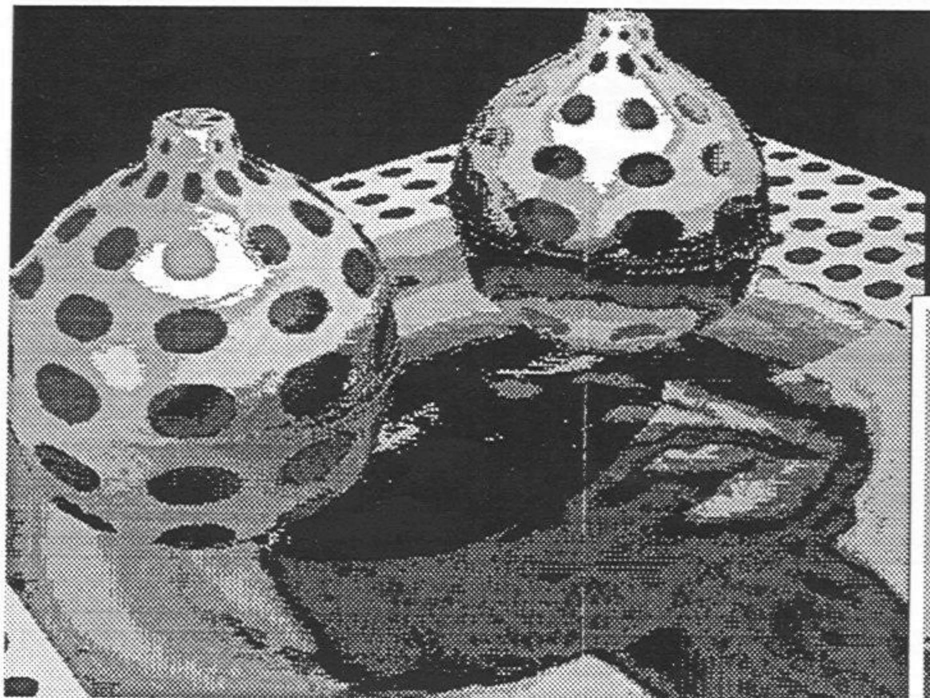
Je remercie Essonne Mailing qui m'a gentillement envoyé la version démo et qui a pris le temps de répondre à mes questions. Le soft est disponible chez lui au prix de:

CALIGARI CONSUMER	2000.-
CALIGARI PRO DESIGNER	6300.-
CALIGARI PRO ANIMATOR	15900.-
CALIGARI BROADCAST	27900.-

ESSONE MAILING, 3 Impasse Jules Dalou, 91000 Evry, (1) 64 97 04 57

Patrick

Ed: Atelier Numérique nous signalent que Caligari est également disponible chez eux.



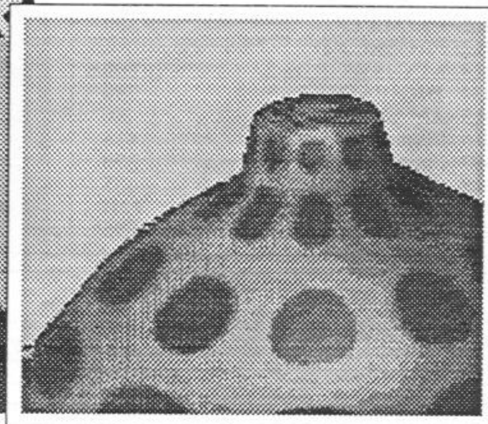


*Image créée avec Caligari - à gauche se trouve l'image en entier reduite à seize couleurs et autrement modifiée par **Butcher** pour permettre une sortie sur laser; en dessous, une partie de l'image HAM originale légèrement **Colorisé** pour améliorer le contraste en sortie laser...*

AMIGA 3000



Fiche Technique

Processeur:

68030 et 68881 à 16 MHz ou 68030 et 68882 à 25 MHz

Composants Spécifiques:

Enhanced Chip Set (Super Fat Agnus 2méga de chip ram, Fat Gary, Fat Buster, Fat Denise), Super DMAC (gestion SCSI), Ramsey (gestion fast RAM), Amber (logique désentrelaceur).

Mémoire:

1 méga de chip ram extensible à 2 (le processeur y accède sur 32 bits, les custom chips sur 16 bits)

1 méga de fast ram en 32 bits extensible à 4, ou à 16 avec les boîtiers de 4mégabits. Supporte les ram 'colonne statique' autorisant le mode burst du 68030.

512Ko de Kickstart 32 bits

Vidéo:

Désentrelaceur incorporé (affichage 31Khz non-entrelacé). overscan géré par le système et plusieurs résolutions graphique allant de 320 à 1280 points suivant le moniteur dont on dispose

On peut aussi travailler en 60Hz NTSC comme sur les 1er A1000...

Mémoire de masse:

1 ou 2 lecteurs de disquettes 3" 880Ko

1 disque dur interne Quantum SCSI 40 Méga, temps d'accès 19ms

Contrôleur SCSI intégré à la carte mère, il pilote 7 unités et véhicule les données en DMA sur 32 bits.

Connecteurs:

Clavier, joystick (2), parallèle, série, lecteur de disquette, SCSI, vidéo Amiga, vidéo style VGA, audio stéréo.

4 connecteurs d'extension interne 100 broche norme ZORRO III (Zorro I = connecteur sur Amiga 1000, Zorro II = Amiga 2000). Les connecteurs Zorro III sont compatibles Zorro II.

Dont:

1connecteur 100 broches seulement;

2 connecteurs 100 broches avec extension type AT;

1 connecteur 100 broches en ligne avec connecteur vidéo type A2000.

Ces connecteurs se trouve sur une carte qui est enfichée, elle, dans un connecteur CPU 200 broches.

Autre:

Horloge interne

Prix et disponibilité:

Voir les pages de News pour les dernières estimations.

Le Hardware

un tour avec Tropic

*Il est là! Il est enfin visible! A peu près aussi attendu que mon retour dans les colonnes d'**A-News**, la machine mythique qui devrait prendre la relève de nos bons vieux Amiga 2000 pour élever notre console de jeux préférée au rang de 'High End Workstation' (prononcez: 'on va bouffer du Mac et un Next au dessert') est enfin arrivée. Le cocktail que nous a mitonné Commodore est à la fois plein de bonnes surprises, de petits détails frustrants et, pour l'instant du moins, d'un flou artistique sympathique.*

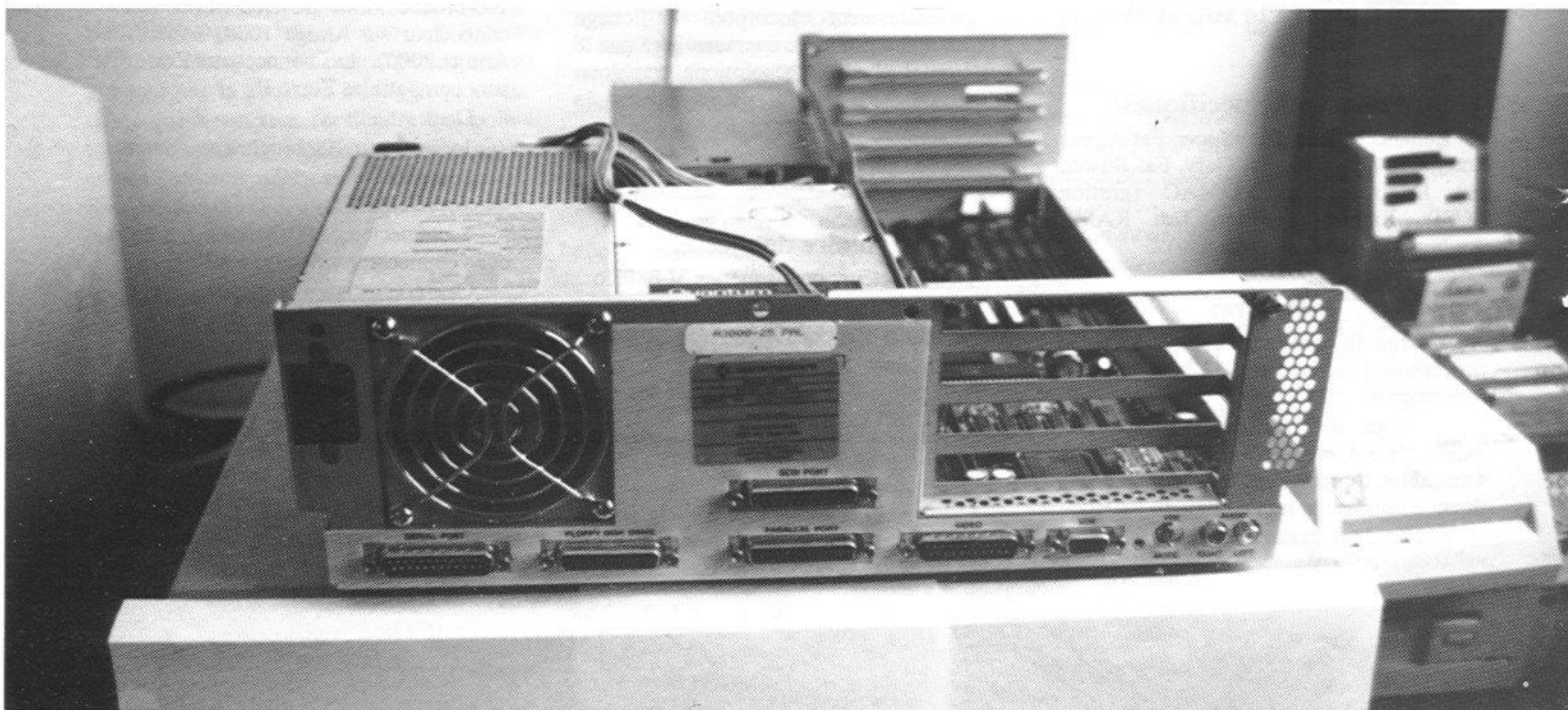


D'abord, un tour du boîtier...

On va commencer par les choses juteuses. Premier point génial, l'**interrupteur de mise en marche**, après avoir été placé sur un bloc séparé ou à l'arrière du boitier dans un fatras de connecteurs divers a été placé en face avant! Deuxième point génial, le **boîtier** qui va autour de ce bouton est plaisant à l'oeil pour ne pas dire joli. On y découvre une fente pour une disquette 3"5 880k, (toujours pas de 1M6 hélas) et l'emplacement pour une deuxième unité 3"5, très bien camouflée. Ca change de l'aspect *Massey Ferguson* du 2000, jetez un regard sur les photos et vous m'en direz des nouvelles.

Les connecteurs

Comme je suis vicieux, je retourne l'unité centrale et j'inspecte l'arrière du boitier. Neuf connecteurs (:-)), pas moins et un interrupteur. Encore un interrupteur? Et oui, et cet interrupteur sert à commander l'**activation ou non du 'flicker fixer'** (désentrelaceur) intégré au 3000.



Le flicker fixer (c'est une marque, comme *Scotch* pour le papier collant) sert à éliminer le scintillement propre aux modes entrelacés de l'Amiga, c'est très reposant pour les yeux mais il faut posséder un moniteur multisynchrone pour afficher une telle image. Si vous désirez utiliser votre moniteur 1084 habituel, il vous faudra désactiver cet "améliorateur d'affiche" comme l'appelle Commodore, d'où l'interrupteur à l'arrière de la machine.

Dans le domaine de l'affichage on utilise donc deux des neuf connecteurs: un pour un **moniteur multisychrone** ou moniteur 'VGA' et un autre qui n'est pas autre chose que le **connecteur vidéo** classique des Amiga, celui où on peut brancher les genlocks-incrustateurs et autre gadgets du genre.

Rapidement deux autres connecteurs, les **deux cinch** pour le son, les mêmes que ceux des 500/1000 et 2000.

La suite avec trois autres: le **port parallèle**, le **port série** et le connecteur pour les' **lecteurs de disquettes** supplémentaires. Pas de changement, on avance en terre connue.

Un connecteur pour le **220V**, classique, ce connecteur assure le soutien par le 3000 de la norme EDF 220Va 50Hz. Chic ;-)!

Si vous avez suivi on en est à huit; le neuvième connecteur je l'ai gardé pour la fin. Il s'agit d'un **port SCSI** (prononcez *squeuzi*, ça change un homme non?) Le 3000 est équipé d'origine d'un contrôleur SCSI, et qui plus est, il est capable de DMA (accès mémoire directe) sur 32 bits.

Le **disque dur fourni en standard** est un Quantum 40 méga... Pas de performances chiffrées, mais vu la technologie employée, ça devrait aller facilement plus vite que tout ce qu'on a pu voir comme disque dur sur Amiga à part peut-être le contrôleur AT de la carte *GVP A3001*, et encore. Mais promis, dès que je disposerai d'un 3000 équipé d'un système 1.4 'débuggué', je le torture et vous aurez droit à votre quota de tests.

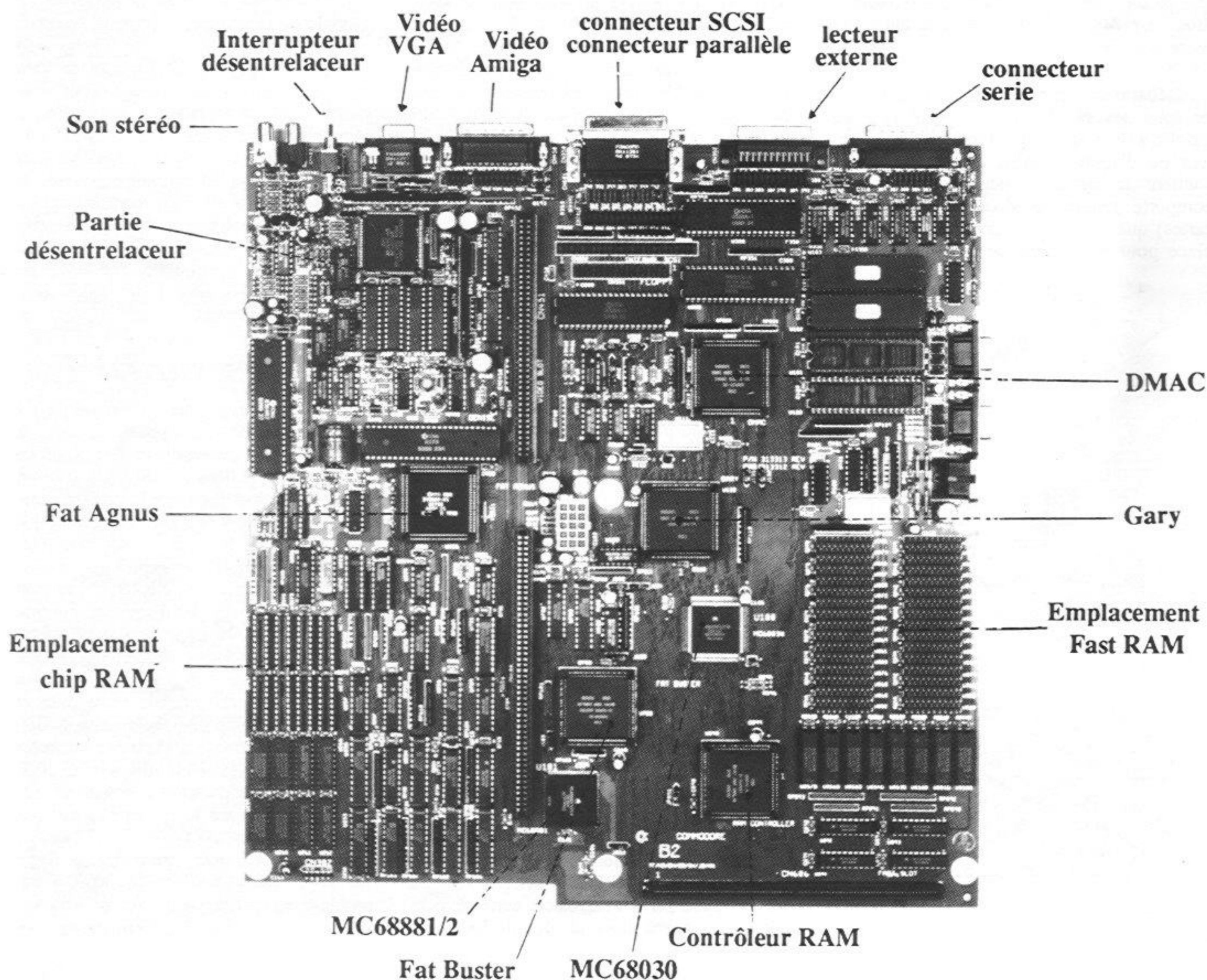
Je suis au regret d'avoir dû employer le mot boggue mais le 1.4 n'est pas encore fini, ça va venir ne vous impatientez pas, une version à peu près stable devrait être présentée lors du *Sicob*. Mais je reviendrai plus tard sur la partie logicielle du 3000; finissons en d'abord avec les boulons.

Je tourne de 90 degrés et je trouve les deux connecteurs pour souris et joysticks, excusez moi je voulais dire manettes de jeux, ainsi que celui du clavier. Il sont enfin facilement acessibles, ou plutôt il redeviennent accessibles comme au temps béni des 1000...

Tournevis, 5 vis, ***han***, le capot coulisse en arrière à la façon du 2000 (***Ed: le mien coulisse en avant, Tropic a t-il vu un 2000?***) et *hop*, voilà notre 3000 à nu. Jetez un oeil sur la photo, suivez les explications et le guide avec celui qui vous reste.

Carte mère

Le Guide: On découvre immédiatement le nouveaux fonds de panier du 3000. Il ne fait plus partie de la carte mère, mais est enfiché verticalement et il s'agit maintenant d'une carte indépendante. Quatre connecteurs à la nouvelle norme ZORROIII (en détail le mois prochain, sachez pour l'instant que le Zorro3 est en théorie compatible avec le Zorro2 dans 99,9% des cas). Le connecteur vidéo est maintenant en face d'un des connecteurs 100 broches et non plus isolé dans son coin comme sur le 2000. Résultat, on peut espérer voir apparaitre des cartes exploitant les capacités de ces deux connecteurs à la fois pour nous offrir des *frame-buffer* où autre



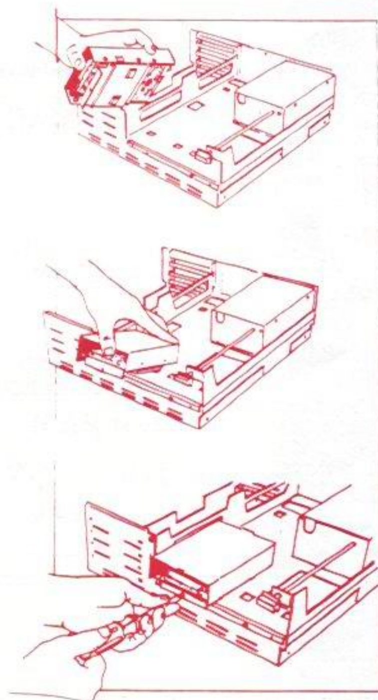
bidouilles vidéo style *Toaster* en encore plus phénoménales. On retrouve deux connecteurs alignés avec les deux slots constitutifs du bus AT encore appelé *ISA* (Industry Standard Architecture)(surtout ces derniers temps d'ailleurs) ce qui permet au 3000 de recevoir les cartes passerelles PC ou AT ainsi q'une éventuelle carte d'extension à la norme ISA.

Le bus d'extension CPU n'est plus sous la forme d'un connecteur encartable, il se présente un peu comme ces connecteurs dans lesquels on enfiche un morceau de circuit imprimé souple (attention, j'ai dit un peu) et il comporte maintenant 200 broches qui lui permettent d'offrir un adressage ainsi qu'un bus de données sur 32 bits. A partir de ce connecteur, il est aussi possible de piloter une logique de cache et il aurait été prévu en pensant à l'adjonction de processeurs surpuissants tels les transputeurs ou le futur 68040. Les possesseurs de cartes accélératrices ne pourront donc pas les réutiliser dans un 3000 mais ceci est relativement peu important et ce pour deux raisons.

1 - Si votre A2000 turbo va moins vite qu'un 3000, votre carte est obsolète.

2 - Si votre A2000 turbo va plus vite qu'un 3000 (si si, il y en a), continuez à faire vos Mickeys en 4096 couleurs sur votre machine....

Débarassons maintenant notre machine de tous ses racks en tôle pour voir ce qu'elle a dans le ventre. Trois vis, et le lecteur de disquettes ainsi que le socle qui soutient la petite alimentation (le 3000 comporte moins de slots (connecteurs à cartes) que le 2000, et en tous cas pas de place pour un lecteur de disquettes 5"1/4 gourmande en courant) se désolidarise du chassis. Facile à dénuder le 3000, voilà qui fait vibrer mon âme de bricoleur. Les deux nappes qui relient disque dur et disquette sont enlevées en un clin d'oeil (par contre pour les remettre, faut le coup de patte).



Les Circuits

Me voici enfin devant la carte mère (voir photo). Ce qui frappe d'abord c'est le nombre impressionnant de pavés noirs, pas moins de huit sur la carte du 3000. D'accord Motorola en a pondu deux à savoir les 68030 et 68881 ou 82 suivant votre configuration, à savoir **68030/881 pour 16 MHz** ou **68030/882** si vous pouvez vous offrir la version **25 MHz**. A ce propos un détail: **si vous achetez la version 16 MHz, n'espérez pas passez un jour votre machine à 25 MHz.** Les processeurs sont en effet montés en surface (soudé). Ceci permet d'offrir des machines plus fiables et à moindre prix, mais rend aussi impossible le désoudage pour échange des composants. Choisissez avant donc...

Quand DPAINT tournera sur le 1.4 qui s'appellera en fait le 2.0, on pourra faire de choses magiques avec toute cette chip ram.

Pour le plaisir de l'anecdote, voyons un peu les noms des nouveaux Custom Chips de notre 3000. Honneur à la vielle garde, Super Fat Agnus devient **Super Fat Agnus Version A3000** et permet maintenant d'adresser 2 mégas de chip ram, Denise devient **Fat Denise** et permet maintenant de gérer des masques d'incrustation sur n'importe quelle couleur ou même sur un ensemble de plans de bits. Elle Yeti devrait vous recauser de ca, pour sur. **Paula** devient Paula, elle reste compatible avec elle même yeahh.

Deux autres circuits, **Fat Gary** et **Fat Buster**, ne font que croître logiquement en performance pour gérer le nouveau bus ZORRO III ainsi que les bus internes au 'miga au niveau DMA.

Deux nouveaux par contre, **Super DMAC** et **Ramsey** (mais où vont t'ils pêcher ces noms? 8^)). Ramsey gère la mémoire fast, c'est lui qui autorise notamment le support du mode 'colonne statique' pour améliorer le temps d'accès au ram. DMAC lui, comme son nom l'indique presque, s'occupe de la DMA du controlleur SCSI.

La dernière puce spécifique s'occupe de désentrelacer à la demande vos affichages entrelacés habituels. Détail sympa, si vous ne travaillez pas en entrelacé, cette puce le détecte et opère alors un double balayage de l'écran qui élimine donc pour ces modes les fameux traits noirs séparant les lignes de balayages.

Voilà pour le tour d'horizon du 3000. Avec ça vous devriez avoir une petite idée de ce qui vous attend, alors maintenant je vais vous parler des détails techniques craquants de cet ordinateur.

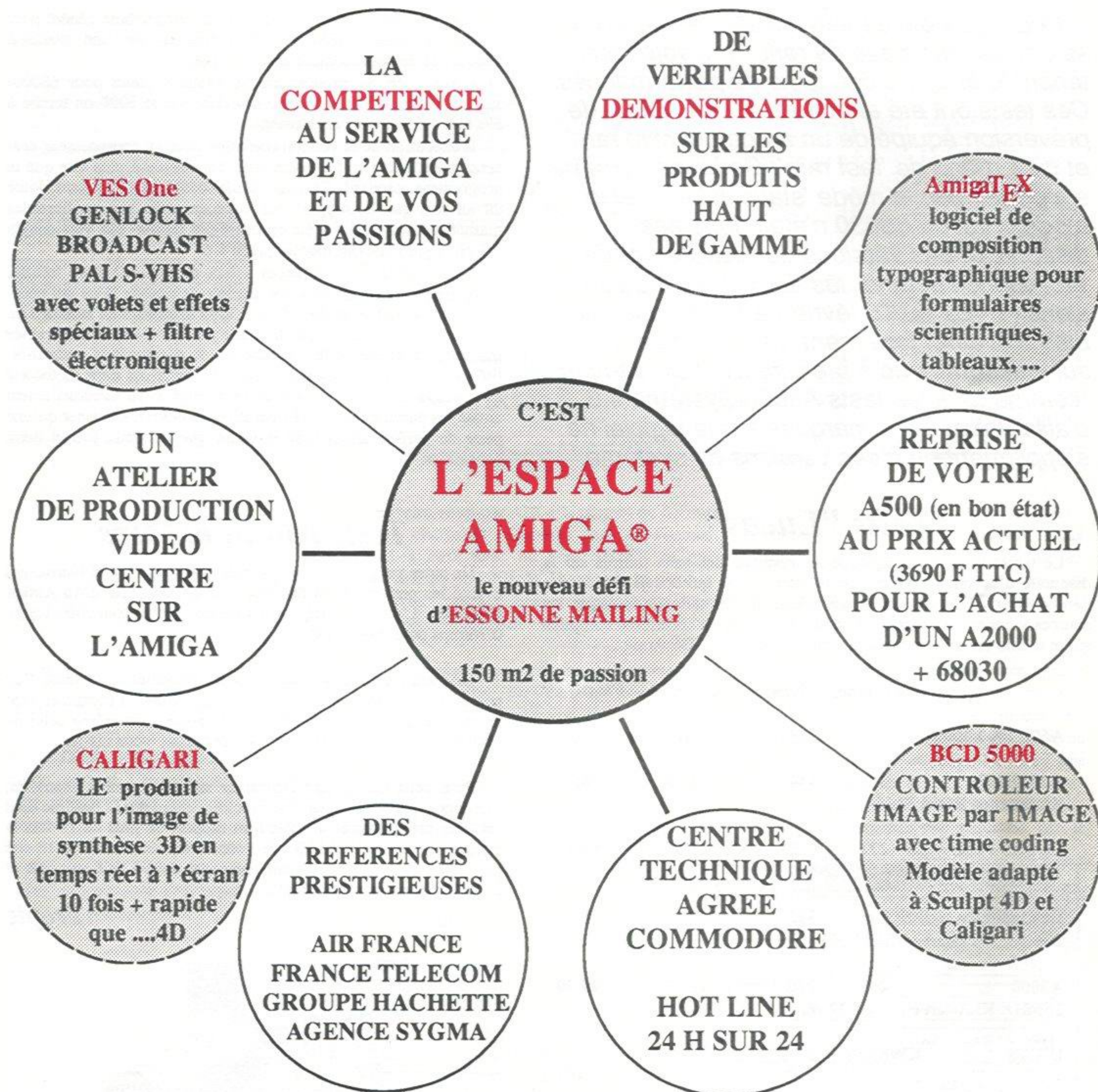
La machine est livrée avec 2 méga de ram, (1 de chip et un de fast). Je vous ai déja signalé que la mémoire fast pouvait être du type 'colonne statique'. Quoi t'est-ce ça? C'est tout bête: dans ce mode, on suppose que l'accès aux donnés est principalement séquentiel, on envoie donc une première adresse complète, comme pour le mode burst du 030, puis les boîtiers de mémoires se débrouillent à présenter à grande vitesse les données de la 'colonne' de ram impliquée, ce qui ne saurait mieux coller au fonctionnement du mode burst du 030. Le méga de mémoire fast livré en standard avec le 3000 ne supportant pas l'adressage 'static column', les amoureux de benchmarks auront intérêt à enlever ce méga des supports et à se payer un pack de mémoire supportant ce mode. Vous gagnerez ainsi sur la performance globale du système en éliminant des états d'attente sur la mémoire (les fameux wait states) et en plus, pour apporter un gain suplémentaire, vous pourrez activer le mode burst du 68030 qui est par défaut inopérant voire même pénalisant(!). Et le meilleur pour la fin, votre méga que vous croyiez bon pour la poubelle, remettez-le sur les supports de chip memory restant et hop, vous voilà avec 2 mégas de ram vidéo à 100ns. Quand DPAINT tournera sur le 1.4 qui s'appellera en fait le 2.0, on pourra faire des choses magiques avec toute cette chip ram.

Bootez sur DF1:

Au passage, je vous le signale, le 1.4 n'existe pas, et il n'existera jamais, la version finale du nouveau KickStart de l'Amiga s'appellera 2.0. Si vous avez un disque étiqueté 1.4 dans les mains, gardez le! Il deviendra aussi rare que le 1.0 des 1er 1000. Pour ceux que cela chagrine vraiment, il sera possible sur le 3000 de charger un KickStart de son choix à partir de la disquette, comme avant! Tout à la main, on peut même choisir l'unité disque de démarrage. Sur la version de test que j'ai eu entre les pattes, on pouvait choisir entre dh0: et dh1: mais comme une seule unité de disquette était dispo, je n'ai pu expérimenter le boot sur df1:. Df1: qui sur le 3000 désigne bien le deuxième lecteur de disquettes présent sur le système et non pas comme sur le 2000 le 2ème lecteur interne, un petit détail qui montre le degré de pinaillage atteint sur le 3000. *Cette machine est attachante je vous dit.*

Les Performances ➡

IMAGINEZ....



COUPON-REPONSE A RENVOYER A: ESSONNE MAILING
8-10, rue du Bois Sauvage
91024 EVRY Cedex (Tél: 64.97.96.54 - Fax: 69.91.19.25)

❑ DEMANDE DE CATALOGUE ❑ INFO SUR CALIGARI ❑ INFO SUR AmigaTEX

❑ INFO SUR VES One ❑ INFO SUR BCD 5000 ❑ INFO SUR L'ESPACE AMIGA

❑ INFO STAGES GRAPHIQUES ❑ INFO SUR LE CERCLE AMIGA(pas de droit d'entrée)

❑ DISQUETTE DEMO CALIGARI (100 F) ❑ DISQUETTE DEMO AmigaTEX (50 F)

(Préciser 68000 ❑ ou 68030 ❑)

NOM/PRENOM (ou société) --

ADRESSE -- type de machine: ------------------------

Les Performances

Pour ceux qui aiment les chiffres, et afin de se donner une base de réflexion, voici maintenant le chapitre des tests de performances. Ces tests ont été effectués sur un A3000 de préversion équipé de un méga de 'chip ram' et de 1 méga de 'fast ram'. Cette mémoire ne supportait pas le mode 'static column' et le mode burst du 68030 n'était donc pas disponible. Les versions de KickStart et de WorkBench sont toutes deux des béta versions (1.4B2 du 15 février) encore susceptibles d'évoluer fortement. Les résultats qui suivent sont donc à prendre avec précaution (comme tous les tests A3000/Système 4.0 d'ailleurs) et les remarques sur le logiciel ne s'appliquent qu'à ces versions du système.

Tests "Lucas"

Le tableaux suivant regroupe les résultats des tests fournis sur la disquette d'accompagnement de la carte Lucas qui à déjà été décrite dans *A-News*. Ces tests sont normalement très officiels, puisque les sources viennent des disquettes développeur, et qu'ils ont été compilés sur le même compilateur que pas mal de bouts de l'OS Amiga.

	Whetstone	*Savage*	*Calcpi*	*Float*
A500/1000/2000	24	23842	4,87	286,1
A2500/2620 Kickstart en ROM 32-bit	247	444	23,75	58,1
LUCAS-FRANCES 16 MHz. Kickstart en ROM 32-bit	277	402	26,18	54,8
LUCAS-FRANCES 20MHz. Kickstart en ROM 32-bit	295	352	29,46	48,0
A3000 25MHz. Kickstart en ROM 32-bit	**495**	**230**	**43,37**	**29,90**
UNITS	KWhets/s	50*s	Kflops/s	s pour 256000 i

Exécution du programme Mandelbrot

Sur la même disquette se trouve un programme permettant de calculer des images de l'ensemble de Mandelbrot. Ce programme a été compilé en deux versions, une classique et une pour 68020/68881. La seule différence entre les deux versions consiste en l'ajout d'une option qui indique au compilateur (le compilateur est l'utilitaire qui traduit le langage utilisé pour écrire notre programme de fractales en langage machine, c.f. 'Le Coin C' par ex.) qu'il peut utiliser des instructions mathématiques en virgule flottante qui seront directement interprétées par le coprocesseur 68882 de l'A3000 au lieu de devoir être calculées 'à la main' par le 68000 comme sur un Amiga classique où on passe par les librairies mathématiques pour parvenir à faire ces calculs en flottant. Il va sans dire qu'un programme généré pour le couple 68020/68881 ne peut tourner sur une machine dépourvue de coprocesseur arithmétique.

L'exécution du programme Mandelbrot (celui pour 68000) sur un **Amiga 1000** se fait en **4mn35s**, sur le **3000** on tombe à **59s** soit 4,6 fois plus rapidement.

L'exécution de la version compilée pour un coprocesseur descend jusqu'à **24s** soit à peine deux fois et demi plus vite que le programme standard. Ce gain relativement faible est sans doute dû au fait que le support des coprocesseurs par les librairies mathématiques du 1.4 a été optimisé par rapport aux versions du 1.3 où le gain pouvait monter jusqu'à 6.

Bien que ces performances soient de nature à faire frétiller votre âme d'Amigaphile je me permet de trouver là ce qui pourrait être une faiblesse du 1.4. L'A3000 disposant en standard du coprocesseur arithmétique, la seule raison d'être des librairies mathématiques sur cette machine est de maintenir la compatibilité avec les logiciels existant, les librairies n'ont donc en théorie qu'à passer la main au coprocesseur après avoir éventuellement ajusté les paramètres. Cette opération ne devrait entrainer qu'une perte de performances bien moindre que les deux fois et demi constatées.

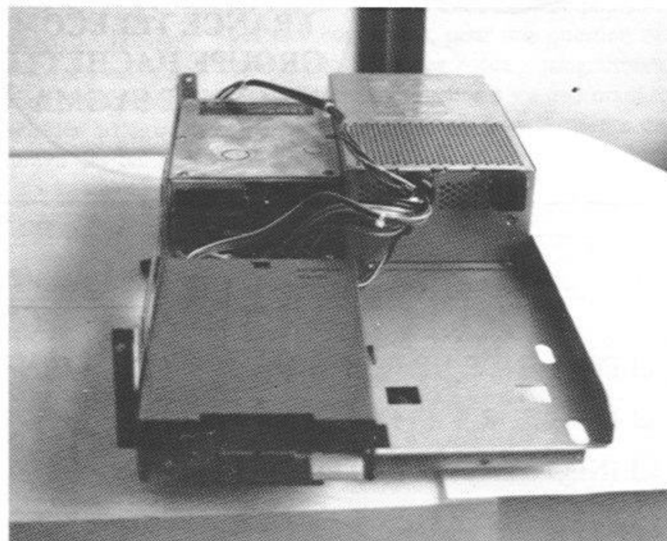
Tests Ronin et Mips

Un autre programme de test, celui de Ronin (carte Hurricane) évalue les performences du 3000 à **7,46 fois celle d'un Amiga classique**. L'utilitaire ***Mips*** nous donne **8mips** tout rond contre 0.76mips pour mon 1000.

On retrouve donc pour ces deux programmes une vitesse d'un peu plus de 7 fois la vitesse d'un Amiga 68000, à comparer avec le gain de 20 rapporté par le test Whetstone ou même celui de 100(!) du test Savage. Méfiez vous des tests, vous dis-je...

Pour ceux qui aiment fantasmer sur des données abstraites, j'annonce que je vous parlerai prochainement d'une bestiole dont les tests préliminaires affichent un rapport de plus de 18 fois la vitesse de mon petit A1000. Je vous fais patienter car le 18 cité plus haut a été relevé sur un proto pas tout à fait au point et considéré comme un peu lent...

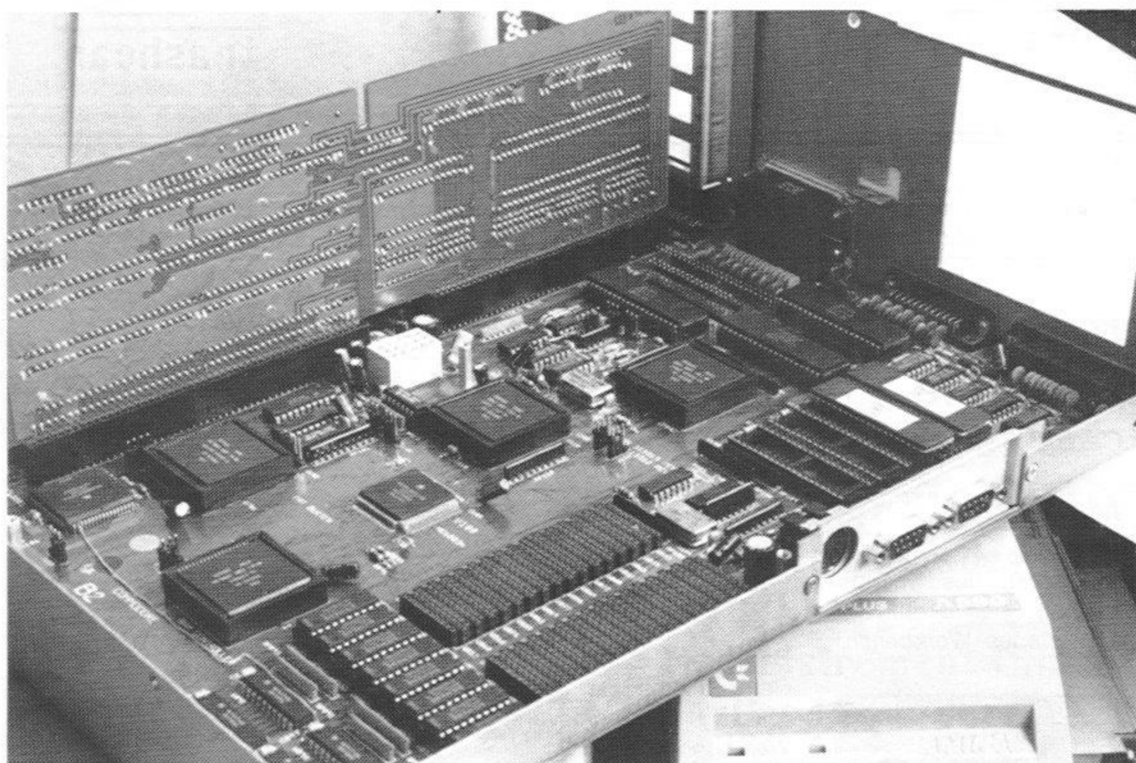
Tropic



Le chassis lecteurs/alimentation de l'Amiga 3000



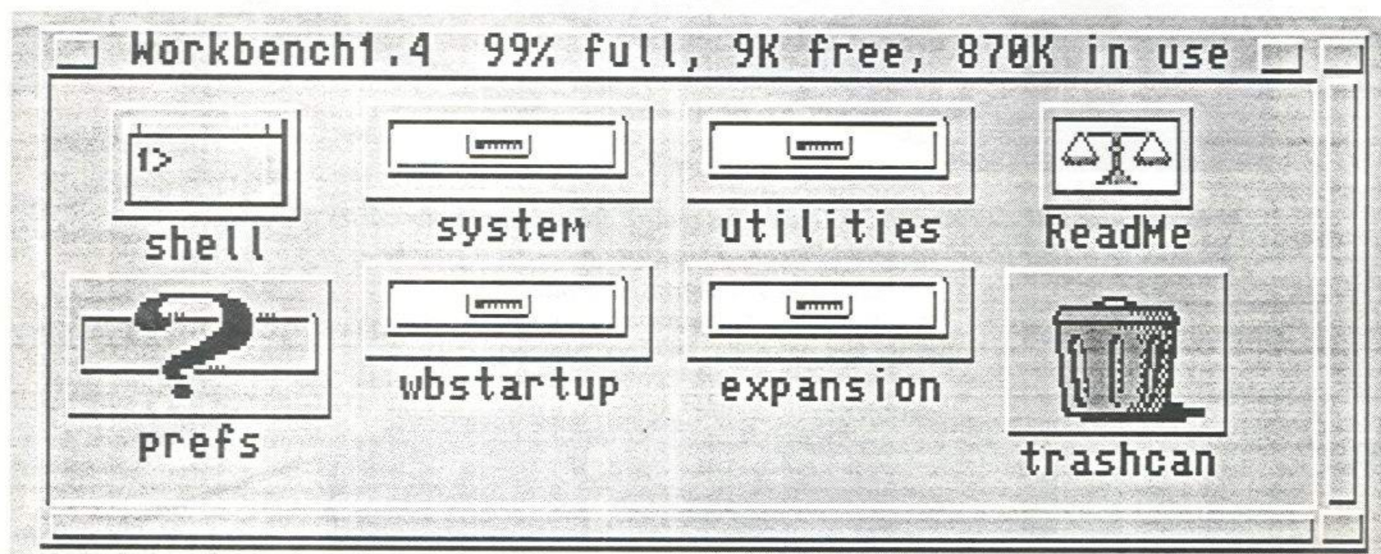
Voici la carte fille de l'Amiga 3000 avec ses quatre connecteurs pour cartes d'extension. La partie "flicker fixer" (désentrelaceur) de la carte mère est à gauche et la partie chip ram (avec Fat Agnus) à droite..



Et voici l'autre côté, avec en premier plan les connecteurs pour fast RAM et au fond les circuits de l'interface SCSI. Le circuit soudé au milieu est la 68030.. Notez les connecteurs pour souris et clavier sur le côté de la machine.

ATELIER 2.0

Nous félicitons Commodore-France pour l'esprit d'ouverture qui nous (et donc vous) a permis d'accéder aux informations relatives à l'Amiga 3000 et l'Atelier 2.0 avant leur commercialisation. En même temps nous vous signalons que toutes les informations données ici sont provisoires et ne sauraient être confondues avec les tests que nous ferons ultérieurement sur les versions commercialisées. Voici donc les premières impressions, de plusieurs de nos collaborateurs, au sujet d'un système qui nous semble bien prometteur...



Au moment de préparer ces pages nous n'avions pas entre les mains la version définitive avec les gadgets d'agrandissement en forme de petites flèches, mais à part ceci les différences sont minimes.

En bref, à quoi il ressemble

par Cédric Beust

Menus

Sous la version 2.0, les menus *Workbench*, *Disk* et *Special* ont été remplacés par les menus *Workbench*, *Window* et *Icon*. Ceux-ci acceptent chacun des équivalents-clavier. Notons également la présence d'un menu dans lequel l'utilisateur pourra ajouter ses propres menus, ainsi que la possibilité d'ajouter ses propres applications sous forme d'icône.



Le menu Workbench

Backdrop
Ceci alterne le gadget backdrop (passage derrière/devant) de la fenêtre Workbench

Execute Command
Ouvre une ligne dans laquelle une commande CLI peut être exécutée

Redraw All
Idem 1.3 (ancien Redraw)

Update All
Redessine toutes les fenêtres du Workbench. Cf. la section 'Update' ci-dessous

Last Error
Les numéros des erreurs Dos ont désormais un texte qui leur est associé

Version
Idem 1.3

Quit
Tue le Workbench et libère toutes ses ressources. Ne marchera pas si le Workbench a lancé une application qui ne s'est pas encore terminée (ceci devrait être corrigé) ou si un processus autre que lui-même utilise la *workbench.library*.

Le menu Window

New Drawer
Crée un nouveau tiroir prêt à l'usage (appelé Unnamedn)

Open Parent
Ouvre et active le répertoire parent de la fenêtre courante

Close
Idem 1.3

Update
Parcourt le répertoire de la fenêtre active et rafraîchit l'affichage. Les nouveaux icônes sont affichés et ceux effacés sont enlevés.

Une version future du Workbench pourrait utiliser la notification afind'automatiser cette remise à jour. Il y aura cependant toujours des systèmes d'exploitation qui ne supporteront pas un rafraîchissement automatique (comme ceux sur Ethernet) et qui auront besoin de cette option.

Select Contents
Sélectionne tous les icônes présents dans la fenêtre courante

Cleanup
Idem 1.3

Snapshot
Idem 1.3

View By
Sélectionne le mode de visualisation des icônes (comme sur Mac): triés par nom, date ou taille.

Show All
Montre tous les fichiers qui ne possèdent pas de .info.

Le menu Icon

Open
N'importe quel icône créé avec 'Show All Files' peut être exécuté avec des arguments du CLI. Il est par exemple possible de cliquer sur la commande 'dir' et d'observer le résultat.

Copy
A été entièrement récrit, est beaucoup plus rapide et n'utilise pas toute la mémoire!

Rename
Possède désormais une barre de déplacement ainsi qu'un gadget d'arrière-plan.

Information
Idem 1.3

Snapshot
Idem 1.3

UnSnapshot
Tous les icônes sélectionnés voient leur position remise à NO_ICON_POSITION.

Leave Out
Les icônes sélectionnés sont ajoutés au fichier *.backdrop* et apparaîtront automatiquement au prochain *LoadWB*. Ils sont également auto matiquement mis dans le fenêtre Workbench s'ils ne s'y trouvent pas déjà.

Put Away
Enlève les icônes sélectionnés du fichier *.backdrop*.

Delete
Ancien 'Discard'

Format Disk
Ancient 'Initialize Disk' avec l'option Quick disponible (Re-Format)

Empty Trash
Idem 1.3

Le menu Tools

Les menus ajoutés par l'utilisateur apparaîtront dans celui-ci. C'est la fonction **AddAppMenuItem()** qui permet de le faire (voir plus bas).

ResetWB
Referme le Workbench et le rouvre afin de prendre en compte d'éventuels changements dans les préférences (ceci ne sera pas possible si des fenêtres autres que celles appartenant au Workbench y figurent).

Les boutons de la souris

Bouton gauche
Maintenir le bouton gauche appuyé fait passer dans le mode de déplacement. Dans ce mode, un rectangle en pointillés est dessiné et tous les icônes à l'intérieur de ce rectange sont sélectionnés quand le bouton est relâché. Double-cliquer sur le bouton gauche à l'intérieur d'une fenêtre a pour effet d'amener celle-ci au premier plan.

Bouton droit
Le bouton droit est utilisé pour annuler n'importe quelle action en cours avec le bouton gauche.

Le tiroir wbstartup

Tous les icônes trouvés dans ce tiroir seront exécutés lorsque le Workbench est invoqué. Différents types peuvent être utilisés:

CLI
Indique au Workbench d'exécuter ce programme avec des arguments CLI
STARTPRI=n
Donne la priorité de l'application à démarrer
DONOTWAIT
Demande au Workbench de ne pas attendre la fin de l'exécution de l'icône courant avant de passer au suivant
WAIT=n
Attend un temps minimum avant de passer à l'icône suivant

Le Workbench est multi-tâches!

Le terme plus exact est asynchrone. Par exemple, si un tiroir est en train de s'afficher et que la fenêtre reçoit une requête de rafraîchissement, celui-ci prend effet immédiatement, alors qu'il devait attendre la fin de l'action en cours dans la précédente version.

Le chargement du Workbench est également asynchrone. Le petit problème qui se pose est que l'utilisateur ne sait plus si le Workbench est en train de se charger étant donné que le pointeur ZZZ ne s'affiche pas. Une solution pourrait être d'utiliser un troisième pointeur signifiant je-travaille-mais-vous-pouvez-faire-de-même.

Le Workbench est polyglotte!

Tous les textes apparaissant dans le Workbench peuvent maintenant être redéfinis par l'utilisateur. Cela signifie que n'importe quel pays pourra produire une version parlant sa langue et utilisant ses caractères.

Le Workbench vu du côté programmeur

Il existe désormais une *workbench.library* contenant six routines destinées à faciliter sa programmation. En voici une description succincte (leur documentation intégrale ainsi que celle de **toutes** les bibliothèques et les devices se trouve dans la disquette AutoDoc-Include 2.0).

Ces fonctions sont

AddAppIcon(),
AddAppMenuItem(),
AddAppWindow(),
RemoveAppIcon(),
RemoveAppMenuItem() et
RemoveAppWindow().

Des exemples d'utilisation sont fournis sur la disquette.

Cédric

Zorglub : le style du Workbench 2.0 est toute-à-fait au goût du jour

Etant donné l'état de la version beta du WB1.4 que j'ai reçue, je ne puis faire aucune critique. Je me limiterai donc à des impressions sur le côté cosmétique du nouveau Workbench, et sur les fonctionalités qu'il présente, en supposant qu'elles marchent toutes; au demeurant il ne m'a pas toujours été possible de déterminer ce qu'une fonction était censée faire, la documentation reçue étant destinée à des développeurs; je suppose que tout ce qui est obscur pour moi est évident pour eux, du moins je l'espère.

Etant un fana du Shell, et comme je suis convaincu de ce que les commandes, bibliothèques et handlers de la version commerciale seront considérablement différentes, je vais me restreindre strictement à l'examen du Workbench et au test de fonctionnement de quelques programmes commerciaux et du domaine public.

1. La fenêtre du Workbench

C'est tout-à-fait au goût du jour, les encadrements de fenêtre, les gadgets et les tiroirs en relief nous feront vite oublier la présentation classique de l'écran de l'Amiga, qui paraît vieillotte après quelques heures d'utilisation de la nouvelle formule. La police de caractères par défaut, bien qu'elle s'appelle toujours Topaz, est assez différente; elle est plus lisible et s'apparente à la police ST que l'on trouve dans le domaine public.

La barre de titre de chaque fenêtre indique le nombre de fichiers et de sous-répertoires contenus dans le répertoire courant, ainsi que la place mémoire occupée par le contenu du répertoire. C'est nettement plus intelligent que la commande DIR qui ne donne que l'encombrement mémoire des fichiers du répertoire lui-même. Les fenêtres Shell ne sont pas munies de ces indications.

Sur les fenêtres, les gadgets n'étaient pas définitifs,

mais il y en a un que j'aime bien, c'est celui qui permet d'étendre la fenêtre à tout l'écran. Il manque celui qui pourrait iconifier la fenêtre, mais peut-être sera-t-il là sur la version définitive. On retrouve avec plaisir le principe des touches F1 et F2 dans une fenêtre Shell sous ConMan.

Le fait que le Workbench apparaisse dans une fenêtre suggère que l'on devrait pouvoir ouvrir plusieurs Workbenches simultanément, mais çà ne marche pas.

Les menus déroulants comportent de nombreuses options, que je ne passe pas en revue, mais dont une impression se dégage nettement: Commodore a voulu mettre à la disposition de l'utilisateur un certain nombre de fonctionalités auxquelles on n'avait accès que par le Shell. Très bon point.

J'ai bien aimé:

- la possibilité de lancer une commande DOS (ou d'ailleurs tout exécutable situé dans un chemin approprié, du moins je le suppose) sans devoir ouvrir un Shell.
- la gestion des fenêtres, bien plus souple, avec en particulier le fait de pouvoir afficher le contenu, y compris les fichiers sans icônes, et sous une présentation qui rappelle ce que donne la commande LIST, mais triée par icône, date, nom ou taille.

- aussi le menu relatif aux icônes, qui permet une série d'opérations pour lesquelles il fallait avoir recours au domaine public, comme Unsnapshot, bien pratique pour déplacer les icônes de certains disques.

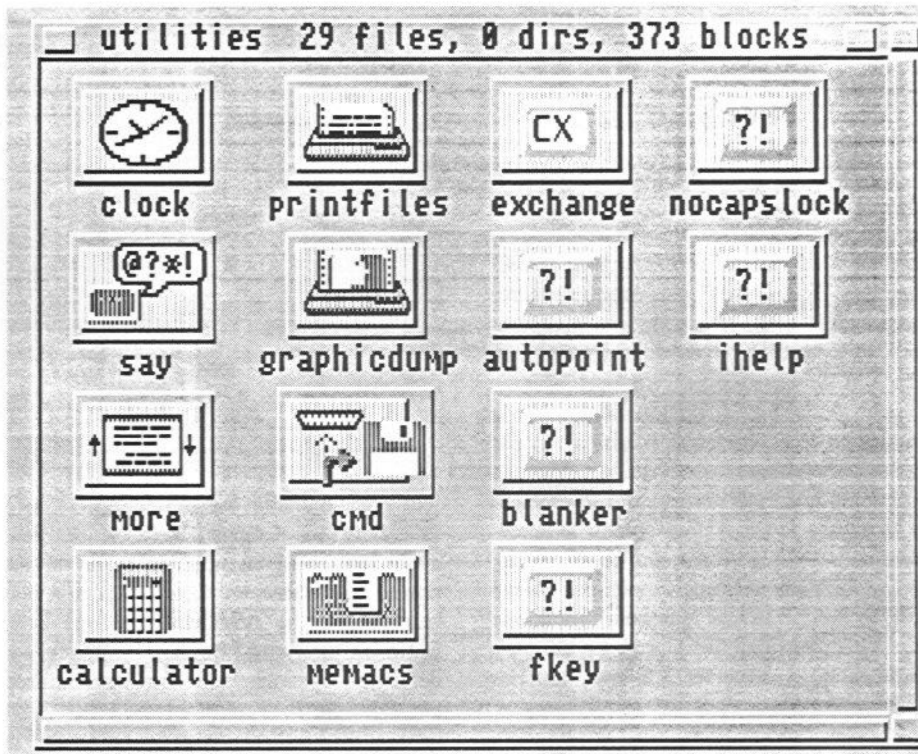
Passons en revue les contenus des tiroirs, en gardant le plus intéressant pour la fin, c.-à-d. Preferences.

2. System

Le contenu est classique, plus deux programmes avec leur icône, nommés **BindMonitor** et **AddMonitor**. Je n'ai pu en tirer que des Gurus. Comme il n'en est est pas question dans le doc reçue, je ne sais pas ce qu'ils sont censés faire, et je n'ai pas pris le temps de chercher.

3. Utilities

Outre les traditionnels ***Clock***, ***Calculator*** et l'inévitable ***Memacs*** qui prend 50K alors qu'il n'y a rien dans le tiroir Fonts:, on trouve des choses nouvelles:



FKey, que l'on peut à tout moment appeler aussi par ALT-F1, permet de définir une chaîne de caractères pour les touches F1 à F10, avec ou sans SHIFT, ce qui donne 20 possibilités. Et çà marche avec le clavier français. Bravo, il y a longtemps qu'on le demandait.

Blanker qui éteint complètement l'écran après un certain nombre de secondes. Le programme éteint complètement l'écran, ce n'est pas si bien que la fonction blanker de plusieurs programmes du DP, qui permettent de régler le niveau d'atténuation de la luminosité en mode inactif. Pourquoi donc les ingénieurs de Commodore s'arrêtent-ils de temps en temps à mi-chemin ?

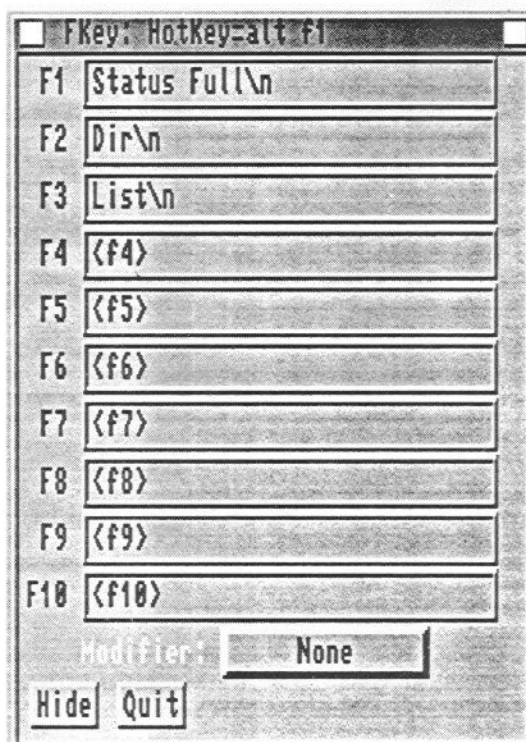
Autopoint. Activation optionnelle automatique de la fenêtre dans laquelle se trouve le pointeur. Courage, en fouillant partout, on va peut-être bien trouver toutes les fonctions offertes par MachII ou DMouse, qui sait ?

Nocapslock. Rend inopérante la touche Capslock.

Ihelp. Fonctions personalisées d'Intuition. Je ne sais pas ce que c'est.

Exchange. Programme qui permet de gérer les "commodités" ci-dessus, à savoir *Autopoint, Blanker, Fkey, Nocapslock* et *Ihelp*. Ce programme donne des informations telles que l'état activé ou non activé de chacune de ces commodités, les valeurs d'éventuels paramètres (p.ex le temps d'inactivité après lequel *Blanker* éteint l'écran) . Il permet aussi de les arrêter. Apparemment, lorsqu'on a activé *Autopoint* par exemple, le seul moyen de l'arrêter est de passer par Exchange.

Cet ensemble fait certes de très bonnes choses, mais personnellement je regrette la simplicité d'utilisation offerte par des programmes comme ***MachII*** ou ***Dmouse***, où on peut tout voir et contrôler dans une même fenêtre. Néanmoins, ceux qui n'ont jamais utilisé les programmes du DP, et il y en a, seront agréablement surpris par le



nombre des nouvelles fonctions offertes par le 1.4.

4. WBStartup

Ce tiroir est destiné à contenir des icônes qui sont activées lorsque le Workbench est chargé, et donc les programmes correspondant à ces icônes seront lancés, et ceci avec des "Tool Types" permettant de gérer les priorités avec lesquelles ces programmes sont lancés, ou de leur imposer un temps d'attente. J'interprète ceci comme l'équivalent d'un complément à la séquence de démarrage, mais géré par icônes. C'est intéressant car de nouveau ceci permettra à l'utilisateur qui le souhaite de se passer du Shell pour obtenir le lancement automatique de certains programmes; par exemple un antivirus. Je n'ai pas essayé ceci, je préfère penser que cela fonctionne et m'épargner quelques Gurus. La peinture commence à se barrer sur mes touches CTRL et Amiga.

5. Expansion

Rien de neuf.

6. Preferences

C'est le plat de résistance.

Sous 1.2, on avait une icône Preferences et trois écrans à la suite. Sous 1.3, on avait accès direct aux écrans de l'imprimante, aux réglages du port série et à la modification du pointeur.

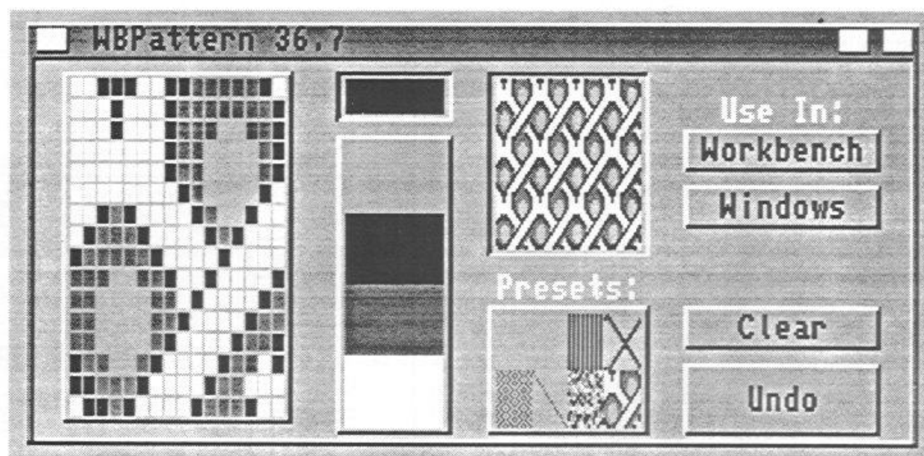
Maintenant, on a droit à pas moins de 11 icônes. En les prenant dans un ordre quelconque:

Input. On y trouve un accélérateur de souris, et le réglage du délai et de répétition des touches; il est possible de tester ce que çà donne avant de mettre les nouveaux réglages en action. Très bien.

Printer et Printergfx. Correspondent aux deux écrans classiques de réglage des paramètres de l'imprimante.

Overscan. Permet de régler sur l'écran du moniteur la taille et le cadrage de l'Overscan. Bien utile car il y a des démos superbes en overscan dont une partie est bouffée, à moins d'adopter des réglages physiques du moniteur qui ne sont pas avantageux en mode normal.

Font. Permet le choix d'une police de caractères différente pour les noms des icônes, et pour les textes apparaissant dans les fenêtres. On a aussi le choix de la couleur pour le champ sur lequel se détachent les noms des icônes. Exemple: on peut avoir les textes en noir, en topaz 8; les noms des icônes en Courier 11 sur une bande bleue se détachant du fond gris. Enfin on peut aussi imposer la police par défaut du système, celle qui sera utilisée par exemple dans les fenêtres Shell. Tout ceci est plus difficile à décrire qu'à faire, la fenêtre de commande est parfaitement intuitive.



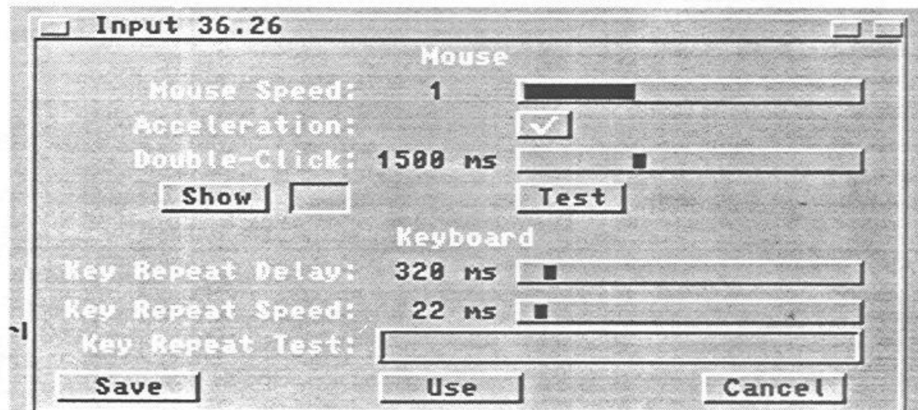
Serial. Classique.

Icontrol. Permet de déterminer les combinaisons de touches qui déclenchent le passage de l'écran du Workbench à l'avant ou à l'arrière-plan. En d'autres termes, si vous n'aimez pas Amiga-M et Amiga-N, vous pouvez définir d'autres lettres. Il y a aussi un choix de touches censées contrôler le glissement de l'écran par la souris, mais parfois l'écran descend avec la souris exactement comme avant; il faudra attendre la doc utilisateur pour savoir au juste comment çà fonctionne; même chose pour les deux autres fonctions de cet ensemble, Verify Timeout et Screen Menu Snap.

WBScreen. Choix du mode de l'écran du WB (Lores, Hires, Lores-Interlaced et Hires-Interlaced). Je me demande à quoi sert le mode Lo-res; on obtient une moitié gauche de Workbench sans aucune possibilité d'accéder à l'autre moitié. D'autre part il est prévu des tailles maxi de 327520 x 32768. Aurons-nous un jour un moniteur de cette taille ?! Enfin on peut choisir le nombre de couleurs du Workbench. Très bonne chose que de les limiter à 2 pour économiser la mémoire, et de pouvoir disposer de 8 ou 16 couleurs pour des présentations alléchantes.

Palette. Classique.

WBPattern. Depuis longtemps on disposait dans le DP de programmes permettant d'avoir un fond de WB personalisé par une image IFF. Ce qu'on nous propose ici, ce sont des motifs en losange ou en treillis de tôle étirée, ou en couleurs pastels par mélange de pixels, pour remplir le fond du Workbench et des fenêtres. Un de ces motifs a l'avantage décisif que tout texte imprimé par dessus est parfaitement illisible, quelle que soit la couleur choisie pour le texte. Ceci suggère à mon esprit tordu que lesdits textes sont en fait inutiles, car les icônes devraient suggérer la fonction par elles-mêmes, non ? Quoi qu'il en soit, je trouve cela joli, l'aspect de l'écran est plus professionnel, cela fait de plus en plus penser aux consoles Unix que je vois au boulot; avec un grand écran multisync l'illusion doit être parfaite. Il faut noter que les 4 jolies couleurs du WB1.4 ne pourront pas être conservées, pour une question de rendu des icônes des programmes exixtants, dans lesquelles il y a de l'orange, et qui passent très mal dans la palette de bleus.





InterComputing
34, Avenue des Champs Elysées
75008 PARIS



(1) 42 82 16 03

Notre experience, nos tests et nos clients nous ont permis de vous proposer une sélection de produits haut de gamme et FIABLES
TOUS NOS PRIX SONT TTC. NOUS ASSURONS NOUS MEME LE SAV.

DEVANT LE SUCCES DE L'OPERATION ET A LA DEMANDE DE NOMBREUX CLIENTS

TOUT DERNIER MOIS

VOTRE DISQUE DUR QUANTUM 40 MEGAS AVEC CONTROLEUR SCSI AUTO BOOT

5500.00 FRS TTC

NOUS AVONS 5 ANS

D'experience sur AMIGA®

Nous sommes la plus ancienne société de VPC distribuant Softs et périphériques AUX USA

Pour nous Un client passe avant tout, et nous désirons en faire un Ami.

Nous espérons avoir beaucoup d'amis FRANCOPHONES

CARTES ACCELERATRICES

PACKAGE GVP® COMPLET

Comprenant :
Carte 6830 + 4 Megs 32Bits
Carte 6830 + 4 megs 32 bits + HD 80MB
PRIX SUPER PROMOS + crédit Vous pouvez enfin vous l'offrir
NOUS CONSULTER LES PRIX ET LES CONDITIONS DE CREDIT VOUS SURPRENDRONS

Cartes ci-dessus Upgrade pour des 68040 ou 68050 possible lorsque disponible

EXTENSIONS MEMOIRES**

M501	(Extension 512K Microbotics pour A500® avec Horloge)	790
2 MB	(Extension Microbotics 2 Megs extensible 8 pour a2000)	4190
4 MB	(Extension Microbotics 2 Megs extensible 8 pour a2000)	5690
6 MB	(Extension Microbotics 2 Megs extensible 8 pour a2000)	7190
8 MB	(Carte livrée complète)	8690
RAM	(Pour Carte ci-dessus ou Commodore A2058®) PAR 2Mo	1790
RAM	(Pour Commodore A590® uniquement) PAR 512K	890

DISQUES DURS

A2000

105 MEGS QUANTUM SCSI avec Controleur	8990.00
80 MEGS QUANTUM SCSI avec Controleur	8190.00

40 MEGS QUANTUM VOIR OFFRE

A500

SUPRA DRIVE® 30 MEGS 5990.00
SUPRA DRIVE® 60 MEGAS 7690.00

LECTEURS ET DISQUETTES

Lecteur Interne $3^{1/2}$ A2000 995.00
Lecteur Externe$3^{1/2}$ Plat 995.00
Lecteur Externe $5^{1/4}$ 1550.00
DISQUETTES 135TPI DOUBLE FACE ETIQUETTES
360.00 FRS PAR 50
590.00 FRS PAR 100

** La remontée rapide et sauvage du prix des RAMS, lors de la conception de cette annonce, nous oblige à vous informer que les prix des mémoires risquent de varier. MAIS NOUS FERONS NOTRE POSSIBLE POUR MAINTENIR LES PRIX ANNONCES.

Commandes Par courrier . joindre règlement +40 Frs. de frais de port
Micros ordinateurs livrés en port du
Commandes par Téléphone, CB, Visa ou Contre Remboursement.
Tous Crédits disponibles Nous consulter.
Prix soumis aux variations du marché

Pointeur. Modifications du pointeur. Classique.

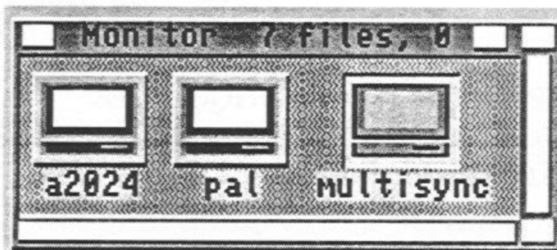
Extras 1.4

Allons jeter un coup d'oeil dans la disquette ***Extras***. Dans le style tiroirs et icônes, on y trouve le tiroir "*Tools*", qui contient les icônes *Iconedit, Memacs* (encore !!!), *Brushell* et *Brufile*.

Iconedit. Version très améliorée de ***Iconed***. On dispose de plusieurs outils de dessin, lents mais fonctionnant bien; on peut importer des brosses IFF (je n'ai pas essayé), on dispose de fonctions permettant d'étendre les effets disponibles avec seulement 4 couleurs (essentiellement un mélange des pixels de la couleur choisie avec les pixels du fond; comme dans *WBPatterns*, c'est ce qui permet d'avoir deux teintes de bleu à partir d'une seule couleur sur la palette). Si l'importation des brosses IFF se fait bien, on pourra se passer d'***Iconlab***? Eh non, car, à moins que ma vue ne baisse, ou que Commodore ne remette ***IconMerge*** dans le 1.4 définitif, il n'y a rien pour faire des icônes doubles.

Brushell. Aucune doc; il s'agit selon toutes apparences d'un programme de sauvegarde pour disque dur; dans un des menus il y a une intéressante option "*Tape*". Comme il est récemment apparu sur le marché un bidule qui permettrait de sauvegarder sur un simple magnétoscope, tous les espoirs sont permis quant à la possibilité de sauvegarder commodément et sans investissements grandioses, le contenu d'un disque dur sur bande. Quand ce sera disponible, j'abandonnerai avec plaisir ce bon vieux Quarterback; certes, il fonctionne très bien, mais la manipulation des disquettes est lassante pour ne pas dire plus.

Monitor. J'espère que toutes les icônes comportant le nom de Monitor forment un ensemble qui permettra facilement à l'utilisateur de configurer son système en fonction du moniteur qu'il veut utiliser.



Et voilà, c'est à peu près tout ce que l'on peut voir en manipulant des icônes sur les deux disquettes système.

Conclusion

Je pense que la sortie de 1.4 représente un pas nettement plus important et nettement plus significatif que la sortie du 1.3.

Manifestement, les améliorations technologiques apportées à la machine: vitesse, capacité mémoire, variété des consoles disponibles, conduisent à une spécialisation des configurations en fonction des applications.

Quand j'ai acheté mon premier Amiga, il n'y a pas très longtemps, c'était en juillet 87, on pouvait faire avec la machine (un 2000 avec un seul lecteur, sans extension de mémoire, et le moniteur 1084 (mono, j'ai comme qui dirait été eu)) , tout ce qu'il était possible de faire avec un Amiga et tous les logiciels disponibles.

Actuellement, pour faire de la mise en page, on travaillera bien avec un grand écran multisync en gris; pour du dessin, même chose en couleur; par contre des animations classiques comme Arkanoïd sont saccadées sur un écran multisync, et les derniers logiciels de ray tracing ne sont plus accessibles au petit amateur à cause de leur prix et du prix de l'extension de mémoire, et pour bien faire de la carte accélératrice qu'ils demandent.

Les professionnels du graphisme, de l'animation, de la PAO, n'ont plus rien de commun avec l'amateur bidouilleur passionné, qui a porté l'Amiga à bout de bras pendant les premières années. Ces professionnels n'ont rien à faire des entrailles de la machine, et plus ils pourront faire de choses par des manipulations simples d'icones, mieux cela vaudra.

Les développeurs n'ont pas été oubliés, car il semble, mais d'autres que en parleront plus savamment, que Commodore se soit attaché à mettre à leur disposition de nouvelles ressources.

Dans le cadre de cet évolution, le WB1.4 est une réponse assez puissante, et intéressante, bien qu'il y manquera certainement quelques petites choses et que l'ensemble fasse un peu fouillis. Derrière tout cela, on sent toutefois un immense désir de bien faire.

Quoi qu'il en soit, je serai heureux de l'installer dès que sa fiabilité sera suffisante. Si le 1.4 avec ***Kickfile*** est commercialisé, ce sera mon choix, de manière à pouvoir en toutes circonstances me reconfigurer en 1.3, et ceci jusqu'à ce qu'il soit clair que le 1.4 en ROM est "solide ".

Zorglub

Préférences 2.0 - Plus flexible et extensible

par Cédric Beust

Le système d'exploitation semblait depuis la version 1.1 être définitivement fixée sur une structure de préférences de 232 octets. Mais l'arrivée de nouveaux modes d'affichage, périphériques, etc... ainsi que la possibilité de gérer des préférences additionnelles des utilisateurs a finalement amené Commodore à revoir complètement Preferences de façon à le rendre plus flexible et extensible.

Beaucoup de choses ont changé, même depuis la version 1.3. *Preferences 2.0* se distingue principalement de ses ancêtres par l'existence de plusieurs éditeurs, et plus d'un seul.

Preferences fait désormais partie de ENV:. Commodore avait prévenu lors d'annonces précédentes que ENV: s'intégrerait à part entière dans les futures versions du système d'exploitation. Le concept de préférences et d'environnement semblaient si intimement liées que l'idée de les lier est naturellement venue. *Preferences* fait un usage intensif d'une nouvelle possibilité offerte par le New Filing System: la notification. Une application peut demander au système de l'avertir quand un fichier est modifié, et plus particulièrement dans le cas qui nous intéresse, s'il s'agit d'un des multiples fichiers de préférences. On distingue deux types d'applications: les Clients, qui consultent et se servent des préférences, et les Editeurs, qui les modifient. Quand un client désire surveiller une préférence particulière, il le signale en utilisant la nouvelle fonction Dos **StartNotify()**. Dès que le fichier concerné est modifié, un message est envoyé au client afin qu'il prenne les dispositions *ad hoc*. Tous les accès aux fichiers de préférences se font via des lectures/écritures dans ENV:, ce qui assure que tous les fichiers sont régulièrement mis à jour.

Les fichiers de préférences sont groupés par types et résident dans le périphérique ENV:. Chaque fichier contient les données de *Preferences* pour une classe particulière (par exemple, *serial.prefs* contient toutes les informations relatives au(x) port(s) série). Il n'y a plus de structure de préférences figée. Celle-ci peut être ASCII, IFF ou n'importe quoi d'autre. Afin d'assurer un

minimum de cohérence, les *Preferences* système doivent se conformer à un minimum requis.

Editeurs

Les éditeurs sont les outils utilisés pour modifier les fichiers de *Preferences*. Quand un utilisateur désire les modifier, il invoque l'éditeur correspondant situé dans le répertoire *Prefs* sur son Workbench. Alors que les éditeurs peuvent varier en apparence, leurs opérations internes sont similaires. L'éditeur va chercher dans ENV: le fichier qui lui est associé et si celui-ci n'existe pas, affiche les réglages par défaut. L'utilisateur peut alors les modifier par le biais d'une interface ressemblant à celle existant depuis le 1.1. Quand il a terminé, il sauve le fichier et une notification est alors envoyée à tous les clients qui se sont signalés.

Les éditeurs initiaux sont les éditeurs système, mais il est prévu que des applications écrites par les utilisateurs fournissent leurs propres éditeurs. Alors que la plupart des options de *Preferences* disponibles sous 1.3 demeurent, l'utilisateur a désormais beaucoup plus de contrôle sur son environnement de travail, avec la possibilité de sélectionner des polices de caractères multiples, un écran de fond pour le Workbench, contrôle de l'Overscan, supports additionnels du port série, etc... Mais contrairement au monolithique **devs:system-configuration**, il y a désormais plusieurs fichiers contenant chacun des définitions pour toutes les facettes de l'environnement. Chaque éditeur est associé à son fichier, dont voici la liste (susceptible de changer)

IControls (*icontrol.prefs*)Contrôles spécifiques à Intuition (délai, définition du clavier, etc...)

Input (*input.prefs*)Gestion du clavier et de la souris

Overscan (*overscan.prefs*)Zones d'overscan pour le texte ainsi que les différents modes d'affichage

Palette (*palette.prefs*)Sélection des couleurs pour l'écran du WB

Parallel (*parallel.prefs*)Définitions pour le port parallèle

PGfx (*prgfx.prefs*)Préférences pour l'impression graphique

Pointer (*pointer.prefs*)Définition du pointeur de la souris (et peut-être aussi du pointeur ZZZ)

PText (*ptext.prefs*)Préférences pour l'impression texte

ScreenFont (*screenfont.prefs*)Spécifications de la police par défaut

Serial (*serial.prefs*)Définitions pour le port série

SysFont (*sysfont.prefs*)Spécification de la police système



L'Amiga 3000 est plus puissant et plus petit que son aîné

WbFont (*wbfont.prefs*)Spécification de la police des icônes

WbPattern (*win.pat, wb.pat*) Motif utilisé pour le fond du Workbench et de ses fenêtres

WbScreen (*wbscreen.prefs*) Informations sur l'affichage et ses dimensions

L'accès à ces fichiers est habituellement réalisé via les fonctions **Open()**, **Read()** et **Write()** du Dos. Les notifications sont gérées automatiquement quand ces fichiers sont sauvegardés correctement dans le répertoire ENV:

Clients

Un client est un programme qui désire être informé des changements éventuels des fichiers *Preferences*. Les programmes qui se servaient du drapeau IDCMP NEWPREF devraient désormais se servir de cette nouvelle caractéristique. N'importe quel processus peut devenir client en émettant une **NotifyRequest** et en spécifiant pour quels fichiers il désire être tenu informé. A partir de ce moment, il sera prévenu de toute modification par un message. Il peut alors décider d'aller relire le fichier modifié afin d'enregistrer les changements qui y on été apportés.

Compatibilité

Un certain degré de compatibilité avec les anciennes versions a néanmoins été préservé. Quand le système démarre sur un volume qui contient un fichier **devs:system-configuration**, il l'utilise pour initialiser certains champs de sa structure, mettant les nouveaux à leur valeur par défaut. Il regarde ensuite dans le répertoire ENV: et tout fichier trouvé surpassera les données déjà lues.

Intuition comprend toujours les fonctions **GetPrefs()**, **GetDefPrefs()** et **SetPrefs()** mais il est conseillé d'éviter de les utiliser dans des programmes futurs. Elles fonctionnent de la même façon qu'auparavant mais n'influent plus que sur le sous-ensemble de *Preferences* pour lequel Intuition garde une trace interne. **SetPrefs()** oblige toujours Intuition à envoyer un message aux processus ayant armé leur drapeau IDCMP NEWPREF, mais ce mécanisme ne s'applique également qu'au buffer interne de *Preferences*.

Déroulement du démarrage

L'initialisation du système est la suivante:

- Dos lit le fichier **devs:system-configuration** s'il existe et appelle **SetPrefs()** pour initialiser la structure interne de *Preferences*. Les nouveaux attributs sont réglés à leur valeur par défaut.

- ENV: est assigné à RAM:ENV (créé) et les préférences archivées sur la disquette y sont copiées.

- Les démons de configuration sont lancés et se font reconnaître comme clients pour leurs fichiers favoris (notes: démon est un terme qui nous vient d'Unix et qui désigne un processus tournant en tâche de fond chargé de surveiller certaines modifications dans le système, dans le sens général du terme).

● Les démons du système vérifient l'existence de certains fichiers et les ouvrent s'ils sont présents (le seul démon système envisagé jusqu'à maintenant est le démon d'Intuition, IPrefs).

● Intuition met à jour ses configurations internes ainsi que sa structure Preferences (à des fins de compatibilité). A partir de ce moment, cette structure *ne peut plus* être modifiée.

● L'écran du Workbench s'ouvre pour la première fois.

Pré-configurations

Un nouveau concept est introduit dans les *Preferences 2.0*: **Preferences Presets.** Ces pré-configurations sont des préférences auxiliaires. Leur but est de pouvoir facilement alterner entre deux ou plusieurs préférences, celles-ci pouvant correspondre à différentes personnes utilisant la machine (énervant de ne pas avoir votre pointeur favori quand vous n'utilisez pas votre machine, pas vrai?).

Pour spécifier des préférences auxiliaires, il suffit de sauvegarder votre fichier avec l'option SAVE AS, de l'enregistrer sous le nom de votre choix et par la suite, de faire un USE pour qu'elles entrent en action.

Notifications

Deux types de notifications sont supportés: par message et par signal. Ces deux termes doivent être familiers aux personnes ayant déjà travaillé avec la structure interne d'ExecBase.

Un client qui émet une requête de notification par message se verra envoyé un NotifyMessage à chaque fois que le fichier surveillé changera. Le message inclut un pointeur sur la structure NotifyRequest du client qui à son tour contiendra des pointeurs permettant de localiser le fichier qui a été modifié. Les notifications par messages sont particulièrement utiles lors de requêtes portant sur plus d'un fichier.

Un client demandant une notification par signal recevra simplement un Signal de la part du Handler quand le fichier sera modifié, et aucun message ne sera envoyé. Cette méthode est plus rapide que la notification par message mais elle contient également beaucoup moins d'informations (une seule en fait!). Elle est des plus utiles lors de la notification sur un ou deux fichiers.

Cédric

Le nouveau système de fichiers (New Filing System)

Pas vraiment une révolution mais des progrès significatifs

Le nouveau système de fichiers (NFS, new filing system) est basé sur le FFS. Sa principale différence avec celui-ci est qu'il s'applique désormais aux disquettes. Pour des raisons de compatibilité, il peut néanmoins lire l'ancien format. On peut s'attendre à voir la vitesse de parcours de répertoire sensiblement améliorée mais les vitesses de lecture et écriture iront à peine plus vite qu'avec l'ancien système d'exploitation. Ceci est dû au fait que le NFS émule complètement l'ancien format, allant jusqu'à lire l'en-tête spécial des blocs de données ce qui l'oblige à lire les blocs un à un. En mode rapide (DosType = DOS1), le NFS ira au moins aussi vite que le FFS de la version 1.3.

Etant donné que le NFS émule désormais deux formats différents, la façon dont le champ DosType est interprété peut varier. En bref, quand aucun autre renseignement n'est disponible, le NFS prendra par défaut le DosType lu dans la Mountlist du disque (ou de la partition) courant (dans le cas d'une disquette, c'est DOS0). Cependant, si une disquette DOS1 est insérée dans le lecteur, le NFS utilisera les informations lues sur le bootblock pour surpasser celles de la Mountlist. Il sera également possible de formatter des disquettes en FFS, ce qui aura pour effet d'ignorer le DosType par défaut et de prendre les informations données en paramètres lors du formattage.

Passons maintenant en revue les nouvelles fonctions

❑ Verrouillages

Il est désormais possible de verrouiller certaines parties des fichiers en cours d'utilisation. Je rappelle qu'il existe deux types de verrous: ceux en lecture, indiquant que n'importe quel autre processus peut lire le fichier ainsi verrouillé (et donc poser un verrou de ce même type) et ceux en écriture: il s'agit alors d'un verrou exclusif et aucun autre processus ne peut ni lire ni écrire le fichier. Bien qu'apparemment compliqué, ce système est très simple: quand vous lisez un fichier, il est normal que personne ne puisse le modifier mais logique que d'autres puissent le lire en même temps. En revanche, quand vous le modifiez, il vaut mieux que personne ne puisse faire de même, ni même le lire étant donné que les informations sont en cours de changement.

Les verrous dans l'ancien système ne pouvaient s'appliquer qu'aux fichiers dans leur intégralité. Ceci posait un problème dans le cas de bases de données sur réseau par exemple: on ne travaille que sur un article à la fois. Pourquoi verrouiller dans ce cas l'intégralité du fichier? Le verrouillage d'article (ou plus exactement de certaines portions du fichier) peut être utilisé sur n'importe quel fichier, quel que soit le mode utilisé pour l'ouvrir. Ce sera en général le **MODE_OLDFILE** (verrou partagé, ou en lecture) ou bien avec une combinaison de **MODE_ONE_WRITER** et **MODE_READ_ONLY**. Il ne semble pas très judicieux de l'employer sur des fichiers ouverts en **MODE_NEWFILE** (création et modification de fichier) étant donné que le verrou exclusif qui lui est automatiquement attaché écarte toute nécessité d'arbitrer un éventuel accès multiple.

Deux fonctions font leur apparitiion pour gérer le verrouillage partiel: **LockRecord()** et **FreeRecord()**, dont voici une brève description:

succès = LockRecord(fichier, position, longueur, mode, délai) d0 d1 d2 d3 d4 d5

BOOL succès;
/ Mis à 0 si le verrouillage échoue */*
*struct FileHandle *fichier;*
/ pointeur BCPL sur un descripteur de fichier */*
LONG position;
/ position de départ */*
LONG longueur;
/ longueur de l'article à verrouiller */*
LONG mode;
/ 0 = exclusif, 1 = exclusif immédiat (délai ignoré) */*
/ 2 = partagé, 3 = partagé immédiat */*
LONG délai;
/ Nombre maximums de ticks (1/60è de sec) à attendre */*

succès = FreeRecord (fichier, position, longueur) d0 d1 d2 d3

BOOL succès;
/ Mis à 0 si le déverrouillage échoue */*
*struct FileHandle *fichier;*
/ pointeur BCPL sur un descripteur de fichier */*
LONG position;
/ position de départ */*
LONG longueur;
/ longueur de l'article à verrouiller */*

Un nouveau message d'erreur peut se produire lors d'une tentative de **Read()** ou **Write()**: ERROR_REC ORD_LOCKED (244), dans le cas où un verrou exclusif a été posé sur le fichier. Il est important d'utiliser dans ces deux opérations le même descripteur de fichier que celui utilisé pour le verrouiller.

❑ Fonctions diverses

● Beaucoup de développeurs ont exprimé le désir d'avoir la possibilité de tronquer la taille d'un fichier ou, à l'inverse, de pouvoir l'agrandir à une taille donnée. Plutôt que de fournir deux fonctions distinctes pour répondre à ce besoin, une unique fonction a été proposée qui remplira les deux buts. Cette fonction s'appelle **SetFileSize()**.

succès = SetFileSize(fichier, position, mode)
d0 d1 d2 d3
(Ed: cette fois ci j'ai compris comment présenter les variables, mais la page 38 est déjà imprimée...)
BOOL succès;
/ Mis à 0 si le redimensionnement échoue */*
*struct FileHandle *fichier;*
/ Pointeur BCPL sur un descripteur de fichier */*
LONG position;
/ Position où placer la fin en fonction du mode */*
LONG mode;
/ OFFSET_CURRENT, OFFSET_BE GIN ou OFFSET_END */*

Par exemple, **SetFileSize(fichier, 0, OFFSET_CURRENT)** déclare que la taille du fichier doit être étendue de 0 à partir de la position courante. Cela fixe donc sa taille à la position actuelle du curseur (seek position). Pour imposer à un fichier de ne faire que 100 octets, on utiliserait la commande **SetFileSize(fichier, 100, OFFSET_BEGIN)**.

● Il est parfois utile d'obtenir des informations sur un fichier qui a déjà été ouvert en utilisant son nom (sous forme de chaîne). Malheureusement, la plupart des fonctions Dos de ce type ne prennent comme argument qu'un **Lock**. Etant donné que **Open()** retourne un BPTR sur un descripteur de fichier, cela n'était jusqu'à présent pas chose aisée, aussi une nouvelle fonction a été ajoutée: **LockFromFH()**. Cette fonction permet l'équivalent de **DupLock()** mais à partir d'un descripteur de fichier. Il n'est pas possible d'obtenir un **Lock** sur un fichier ouvert en mode MODE_NEWFILE étant donné que le verrou ainsi obtenu est exclusif. Le verrou retourné par **LockFromFH()** est donc partagé.

verrou = LockFromFH(fichier)
d0 d1

BPTR verrou;
/ Pointeur BCPL sur le verrou */*
*struct FileHandle *fichier;*
/ Pöinteur BCPL sur le descripteur de fichier */*

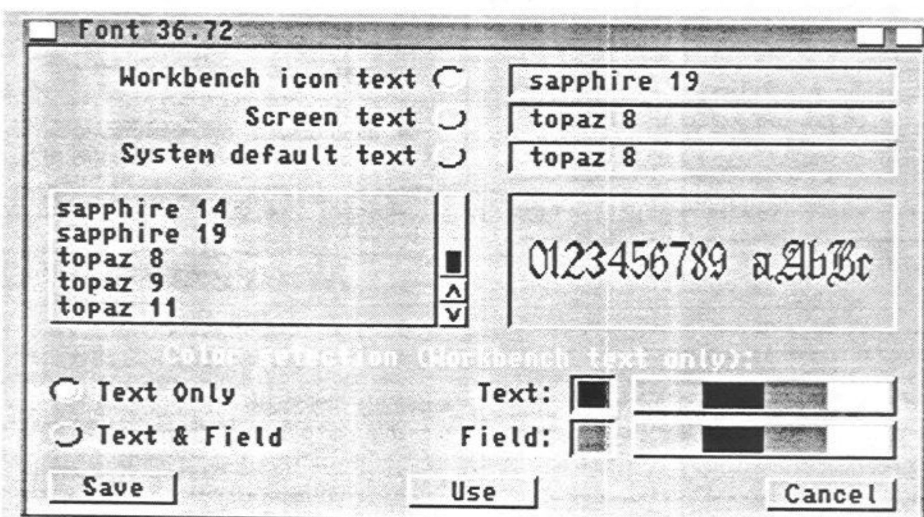
● Afin de maintenir une certaine symétrie dans la bibliothèque Dos, la fonction inverse a également été créée. En gros, elle fait un **Open()** sur un fichier avec un **Lock** obtenu par l'appelant. Le type du verrou détermine le mode dans lequel le fichier sera ouvert. Remarque: si un verrou EXCLUSIVE_LOCK ou ONE_WRITER est utilisé de cette façon, le fichier ne sera pas créé étant donné qu'il doit déjà exister afin de pouvoir obtenir un verrou. Quand le **FileHandle** retourné par cette fonction est fermé, c'est à l'appelant qu'incombe la responsabilité de libérer le verrou. **Il ne faut pas libérer ce verrou avant que le fichier ait été fermé!**

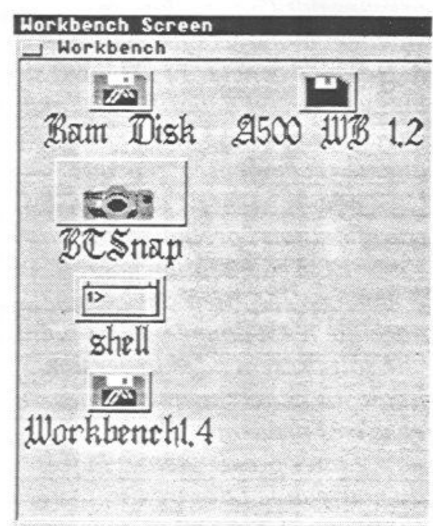
fichier = FHFromLock(verrou)
d0 d1

*struct FileHandle *fichier:*
/ Pöinteur BCPL sur le descripteur de fichier */*
*struct FileLock *verrou;*
/ Pointeur BCPL sur le verrou */*

● La notion de notification a été étendue. Par ce terme, on entend le fait qu'un application peut désirer être informée quand tel ou tel fichier a été modifié. La version précédente du système d'exploitation ne laissait que peu de possibilités à ce niveau: la seule notification que l'on pouvait exiger était celle d'un changement des préférences (en utilisant le flag IDCMP NEWPREFS). Il est désormais possible de demander une notification sur n'importe quel fichier. Je ne vais pas m'étendre davantage sur le fichier puisque cela sera expliqué largement dans le chapitre consacré aux nouvelles Préférences.

● La version 2.0 autorise la création de liens entre fichiers. Le NFS permet désormais la création de liens durs (attention: sous AmigaDos, les liens durs et simples n'ont pas la même signification que Hard et Soft Links sous Unix: les Soft Links de l'AmigaDos permettent de lier des fichiers





▲ *Cet écran de Preferences vous permet de choisir des fonts pour les icônes et pour les textes dans les fenêtres (*voir page 34*). A droite, le résultat.*



sur des volumes différents, ce que ne permettent pas les Hard Links). Cette fonction est très utile et permet de simplifier les références à des structures de répertoires très imbriquées. Par exemple, un fichier *a/b/c/d/e/f/g/the_paranoid_android* pourrait être lié à un "faux" fichier *a/Marvin* et référencé sous ce dernier nom dans des programmes. Contrairement aux assignements logiques, un lien devient partie intégrante de la structure du fichier et ne disparaît pas quand le système est redémarré. Effacer un lien n'efface pas le fichier auquel il se réfère: le lien est brisé et l'entrée est effacée (*Marvin* dans l'exemple précédent). Attention: effacer des fichiers qui possèdent des liens ***laisseront ces liens dans d'autres répertoires.***

succès = MakeLink(nom, verrou, soft)
d0 d1 d2 d3

BOOL succès;
/ Mis à 0 si la création de lien a échoué */*
*char *nom*
/ Nom du chemin ou du fichier relatif au répertoire courant*/*
*BPTR lock **ou** BPTR nom;*
/ Si Soft Link demandé, c'est le nom de l'objet */*
/ Pointeur sur un Lock sinon */*
BOOL soft;
/ Si vrai, un Lien Simple est créé */*

Cédric Beust

Tour de Squonk du 2.0

*Souvenez-vous : cela fait presque un an, **A-News** parlait pour la première fois du WorkBench 1.4, alors que le 1.3 venait juste de sortir (**A-News** n°14, p.4). Les dates de sortie prévues par Commodore se situaient alors vers fin 89 (!!), et **A-News** de conclure : début 90 si tout va bien (et debut 1992 si tout va normalement) ! Voilà notre attente récompensée, puisque Commodore vient de dévoiler les spécifications "préliminaires" sur le ECS et le Workbench 1.4 renommée 2.0. Bien sûr, aucune garantie n'est donnée qu'un point cité soit présent dans la version finale (les chercheurs sont des gens très prudents). Les nouveautés proviennent à la fois du nouveau jeu de circuits (Enhanced Chip Set) et du logiciel lui-même.*

l'ECS

Le nouveau chipset est composé du "SuperFat" Agnus (8372-R3) et de la nouvelle Denise (8373-R2a). Ces nouveaux circuits sont compatibles broche à broche avec les anciens et il peuvent être installés dans un A500 ou A2000 (l'A 1000 n'est pas cité), moyennant quelques modifications déjà expliquées par Roméo (cf. A-News n°24, p.51).

Les améliorations liées au "SuperFat" Agnus sont :

● nouvelle limitation mémoire. Agnus supporte jusqu'à 1MOctet de mémoire CHIP, (2Mo dans sa version Amiga 3000) offrant plus de mémoire acessible aux circuits spécialisés pour les graphiques, l'animation et le son.

● nouvelles possibilités du blitter. Agnus 8372-R3 permet de manipuler des régions rectangulaires de 32768 x 32768 pixels !

La "Super" Denise apporte elle:

● nouvelles résolutions. L'installation de Denise 8373-R2a permet l'affichage dans le nouveau mode "SuperHires" (pixels de 35ns) avec jusqu'à 1280 pixels horizontaux par ligne d'affichage sur un affichage standard NTSC ou PAL, c'est à dire sans nouveau moniteur. Un nouveau mode de résolution "Productivity" permet d'afficher 4 couleurs en 640480 non entrelacé. Par contre, ce mode faisant appel à une nouvelle fréquence de balayage du moniteur, il nécessite l'utilisation d'un écran multi-sync.

● Nouvelles possibilités de Genlock (à la grande joie du Yéti). Denise 8373-R2a permet de contrôler l'incrustation vidéo avec n'importe quelle couleur et plus seulement la couleur 0 (ChromaKey). L'incrustation vidéo peut également être commandée par un "bitplane" directement (BitPlaneKey). En groupant correctement les couleurs par "bitplane", cela revient à sélectionner l'incrustation à partir d'un ensemble de couleurs. Des bords peuvent être rajoutés ou non autour de la zone "active" (BorderBlank et BorderNot Transparent).

EXEC

La librairie Exec gère tout le système multi-tâches de l'Amiga, les entrées-sorties, les communications entre tâches. Peu de changements y ont été apportés, celle-ci fonctionnant bien déjà. Les nouveautés se limitent presque exclusivement au support bas niveau pour les "gros" processeurs (68030 et 68882) :

● Boot amélioré : meilleure stratégie pour l'autoconfiguration, mémoire RAM et ROM testées complètement, test de présence des 68030 et 68882.

● routines de support des caches et modes "burst". Les fonctionnements en mode "instruction burst" et "data burst", les caches instructions et données sont maintenant supportés. Une utilisation de la mémoire virtuelle est en cours d'étude (pas pour le 1.4).

● amélioration des performances au niveau des allocations mémoire, des signaux sémaphores et de la gestion des interruptions.

NOUVELLES LIBRAIRIES

Les librairies sont constituées d'un ensemble de fonctions dont le code est partageable par plusieurs programmes utilisateurs indépendants. Par rapport à la version 1.3, les librairies suivantes sont apparues :

● librairie ASL. Elle fournit des



"requesters" standards pour les fichiers, les fonts et les listes. Tous les programmeurs qui se sont essayés aux "requesters" apprécient, les utilisateurs aussi !

● librairie IFFPARSE qui est une librairie partagée pour le traitement des fichiers IFF.

● librairie flottante IEEE simple précision, utilisant le coprocesseur 68881 si présent. La librairie IEEE existait déjà en double précision uniquement. Cette nouvelle librairie peut remplacer avantageusement la librairie mathffp.

● librairie KEYMAP séparée.

GRAPHIQUES

Les graphiques sont traités principalement par les librairies graphics et layers, la frontière exacte entre les deux étant relativement floue. Le 1.4 apporte peu de nouvelles fonctions (elles existent déjà) :

● support pour les nouveaux modes de résolution, pour le moniteur monochrome.

● texte plus rapide et en couleur (pas sur le moniteur monochrome !).

● meilleure gestion des recouvrements et dommages sur les layers, avec la possibilité de fournir un motif de remplissage.

GESTION DES PERIPHERIQUES

Dans l'Amiga, les périphériques (physiques ou virtuels) sont gérés par des morceaux de code ou des tâches dédiées. Cette version n'apporte pas de bouleversements au niveau des "drivers". Par contre, certaines améliorations importantes doivent être soulignées :

● **Console** : nouveau type de console orientée "caractères" à rafraichissement simple et rapide, accès aux tables de caract ères et surtout couper/coller de/vers une console.

● **Ram-handler**: récrit en C, plus bavard, supporte les compactages de fichiers dans un seul bloc (ex : variables ENV:), supporte plusieurs unités RAM:

● **Timer** : nouvelle fonction permettant d'utiliser un compteur rapide à 709379 Hz (GetMicroTics()), routines de gestion de l'horloge sauvgardée (ReadRTC(), SetRTC(), ResetRTC()).

● **Trackdisk** : meilleure gestion des lecteurs de disques "marginaux", option "no-click" pour les lecteurs qui le supportent, gestion des buffers améliorée (plus de FAST moins de CHIP, possibilité de récupérer les buffers d'un lecteur non utilisé, multi-buffer) et gestion "légèrement plus rapide" (arghhhh, horreur!)

SYSTEME DE FICHIERS

(voir article de Cédric page 38)

Le fameux "FastFileSystem" sera disponible en ROM pour les disques DOS0 et DOS1. Ne vous attendez cependant pas à des records type PC, la gestion du matériel faite à plus bas niveau par le trackdisk étant déplorable. Enfin, si les temps d'accès sont déjà réduits de moitié...(*Ed: Apparemment le gain se limite à eniron 20% par rapport au Filing System actuel*)

Quelques améliorations techniques importantes ont été apportées : verrouillage par enregistrement des fichiers et non plus seulement par fichier complet, création de fichiers "fantômes" ou "synonymes" avec des liens type UNIX.

Le système de fichiers sera également plus bavard, lors des changements de répertoire notament.

DOS (programmeurs)

Un effort particulier a été réalisé dans la nouvelle version de la librairie DOS pour tenter de supprimer les affreux "pointeurs BCPL", à la fois à la demande des utilisateurs mais aussi sûrement des développeurs Commodore pour pouvoir maintenir plus facilement le programme ! Ces bizarreries héritées du temps où l'AmigaDos s'appelait encore TRIPOS (TRIvial Portable Operating System) devraient subsister pour compati bilité, mais plus pour longtemps ! De nombreuses fonctions BCPL se voient donc affublées d'une interface C.

Autre point important, le Shell est maintenant compatible ***ARexx***, qui fait partie du logiciel système. Différents programmes qui sont livrés avec ls système utiliseront et supposeront la présence d'ARexx.

De nombreuses nouvelles fonctions seront disponibles (caractères génériques, arguments, etc.) pour le programmeur.

CLI (programmeurs et utilisateurs)

(voir article de Pierre page 32)

L'utilisateur n'est pas en reste puisque de nombreuses commandes du répertoire C: ont été reprises de la **"arp.library"** et seront incluses dans le shell directement avec de nouvelles possibilités, en particulier concernant les caractères génériques.

Le gestionnaire de console **CON**: a pris un coup de jeune ! Jugez plutôt :

● couper/coller dans les fenêtres CON: (comme les fenêtres PC du 2000)

● historique optionnel dans les fenêtres CON:

● éditeur d'écran style PET (plein écran) dans les fenêtres CON:

Le CLI incorpore maintenant des fonctions du type ***"MachII"*** avec allocation des touches de fonction, cyclage des fenêtres et sélection automatique des objets.

INTUITION

Les dernières modifications notables apportées à Intuition dataient de l'introduction de la version 1.2 du système avec un nouveau dessin de la barre supérieure des fenêtres. Cette nouvelle version modifie quelque peu l'interface utilisateur :

● **écrans:** gestion des nouveaux modes de résolution et de l'overscan, scrolling et autoscrolling des écrans, écrans publiques.

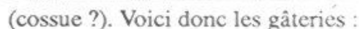
● **fenêtres**: nouveau look, à voir absolument !

● **gadgets** : Intuition offre maintenant la possibilité de gérer des gadgets différents de ceux du système, tout en apportant des nouvelles fonctions pour gérer et utiliser les gadgets et menus standards du système (*Gadget Toolkit*). Les gadgets de saisie de chaînes de caractères ont été beaucoup améliorés : édition personalisée, choix du jeu de caractères, des couleurs, etc.

● **meilleure gestion des évènements Intuition**. Le programmeur peut maintenant passer des chaînes de "InputEvents" directement à Intuition en lui faisant croire qu'ils proviennent d'un périphérique, ou au contraire intercepter des évenements en court-circuitant Intuition grâce à la fonction StealI().

WORKBENCH

Nous voici donc arrivé au morceau de choix de cette nouvelle version : le Workbench lui-même. Ici, on ne peut pas parler de modifications, une tornade blanche a provoqué un véritable raz-de-marée de bouleversements! (*Voir pages precedentes*). Finalement, devant la médiocrité de leur prestation, les programmeurs de chez Commodore ont fait appel à un véritable graphiste pour concevoir l'interface utilisateur, faisant appel à des principes d'une ergonomie rare et sophistiquée



(cossue ?). Voici donc les gâteries :

● amélioration du fonctionnement multitâche : fonctionnement asynchrone des opérations telles que rafraîchissement, chargement des programmes, copie, rennomage, info... bref, nous devrions voir le zzzz... beaucoup moins souvent. Il y aura également la possibilité d'avorter toutes les opérations telles que déplacement ou sélection d'objets.

● icônes "backdrop", c'est à dire appartenant directement à l'écran WorkBench et non plus obligatoirement à une fenêtre.

● possibilité d'exécuter n'importe quelle commande du CLI à partir du Workbench grâce... à une fenêtre CLI d'une ligne ! Celle-là, il fallait l'oser !

● ouverture des tiroirs plus rapide. Cette vitesse semble acquise par le biais de nouvaux fichiers de type **".info"** ou **".fastdir"** contenant l'arborescence du tiroir.

● Preferences extensible, découpé en petits bouts, avec plus d'options disponibles pour l'utilisateur, l'apparition d'écrans définis par les applications et l'utilisation de variables d'environnement. *(voir article de Cédric page 36)*

● possibilités de redéfinitions par l'utilisateur : jeu de caractères, couleurs, motif "backdrop" de remplissage de l'écran (comme sur le Mac), icône par défaut, menu utilisateur.

● pour le programmeur, nouvelle fonction permettant de faciliter le développement d'applications utilisant le Workbench (Add/Remove Icon/MenuItem-/Window())

CONCLUSION

Tout d'abord, je tient à féliciter les développeurs de Commodore Amiga qui ont su se mettre à l'écoute des demandes des utilisateurs. *Chapeau!* Je pense que les points évoqués se retrouvent dans les rêves les plus fous qu'avait pu faire l'Amigateur que je suis. Cela prouve également que ses concepteurs sont conscients des faiblesses de l'Amiga, ce qui est assez rare chez les fabricants d'ordinateurs au point qu'elles soient avouées.

Pourtant, mon côté typiquement francophone râleur et insatisfait me pousse à émettre les critiques suivantes :

❑ Que fait-on pour les possesseurs d'Amiga 1000, ces pionniers de l'informatique moderne, qui ont cassé leur tirelire pour une machine qui n'avait alors aucun avenir ? Bien sûr, Commodore n'est pas une oeuvre de charité, mais un geste de remerciement...

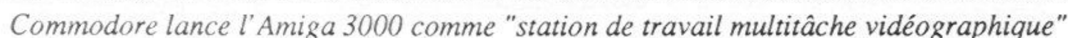
❑ Je regrette profondément que certaines parties de la ROM n'aient pas été recodées. Je pense très particulièrement au trackdisk.device et à la graphics.library. Le premier est grandement responsable de la lenteur des lecteurs de disquette sur notre machine. le nouveau "FastFileSystem" ne corrige rien à ce niveau. Le deuxième? Eh bien, contentez-vous de comparer les vitesses des jeux avec l'affichage d'une fenêtre... Une petite visite dans les entrailles donne envie de décimer les bugs à grands coups de machette !

❑ Pourquoi les fichiers ".info" ne font-ils pas partie intégrante des fichiers (comme sur Mac...), alors qu'il serait si simple d'en faire des "hunks"?

Terminons sur une note positive en disant que l'arrivée d'un système plus fiable et plus professionnel, la prolifération de cartes d'extensions et accélératrices, ainsi que l'apparition de cartes graphiques hautes performances devraient remettre l'Amiga dans une position favorable par rapport à des concurrents de moins en moins ridicules.

Squonk

Même si vous ne me connaissez pas, ne me détestez pas déjà !



Commodore lance l'Amiga 3000 comme "station de travail multitâche vidéographique"

LE NOUVEAU SYSTEM AUTEUR MULTIMEDIA DE COMMODORE

AMIGAVISION

*Depuis près d'un an Commodore International et la société IMSATT nous préparaient le logiciel que nous attendions tous: un langage auteur orienté objet qui utiliserait toutes les fonctionnalités de l'Amiga. C'est chose faite avec le système auteur **AmigaVision**.*

*Nous allons entreprendre dans les pages d'**A-News** une rubrique régulière, faisant suite au premier article de présentation générale de ces systèmes, concernant les langages auteurs les plus intéressants en tâchant, à l'aide d'exemples de programmation, d'en mieux comprendre les fonctionnements.*

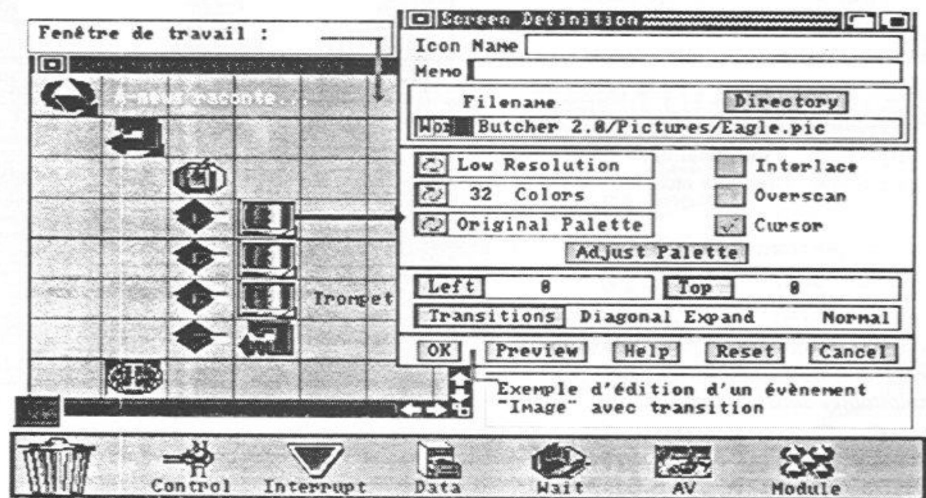


fig1

PRESENTATION

AmigaVision est un langage auteur dont la mise en oeuvre repose sur un puissant éditeur graphique. En effet votre script de programmation est entièrement édité sous forme d'icônes représentant des événements de types différents suivant leurs représentations.

Ces événements (objets multimédia, conditions etc..) se laissent manipuler librement à l'intérieur de la fenêtre d'édition sur l'écran principal.

Un Exemple *(fig.1)*

Dans cet exemple on découvre la fenêtre d'édition, contenant un début de programme. Les objets disposés dans cette fenêtre sont issus du menu graphique placé en bas de l'écran. Le menu principal donne accès à des sous menus permettant la gestion:

- des événements audiovisuels (multi-média),
- des boucles, et conditions d'exécution de votre programme
- des interruptions de programme
- de la base de données compatible DBaseIII, en lecture et écriture
- des ressources externes et macro-ins tructions internes.

Cette iconographie est variée (*fig 2*) et puissante.

Chacun de ces objets, lorsqu'ils sont placés dans l'éditeur, peuvent par un double-clic sur leur icône, appeler des "boîtes de requête" permettant de préciser leur spécifications (*fig.1*).

Ainsi dans l'exemple de la fig.1, un double-clic sur une icône de type "image" fait apparaître une boîte de requête permettant le choix de l'image désirée, la réglage de sa palette, de sa définition, sa localisation à l'écran, et l'utilisation d'un des nombreux volets d'apparitions.

Il en est de même pour toutes les icônes de type"objet multimédia" et la plupart des icônes que vous découvrez sur la figure 2

Creation de Boutons

AmigaVision permet la création de boutons (gadgets) édités dans l'editeur d'objet. Ces boutons peuvent revêtir diverses formes:

- Rectangle
- polygone
- cercle/ellipse
- ligne

et différents types:

- brosses
- variable/texte
- champ (base de données)
- texte

Ils peuvent être, au moment de leur édition, associés à un fichier IFF8SVX et/ou à un identifieur (chaîne de caractères) qui sera spécifique à l'objet et permettra sa manipulation au sein de l'éditeur de fonctions (*fig.3*).

Ainsi dans l'exemple de la figure 1, ou trois objets de type "image" sont employés, nous avons spécifié pour chacun d'entre eux un identifieur respectif: a, b, c, qui permet d'associer chaque bouton à une image, à l'intérieur d'une icône de type" contrôle":

Conditionnel:
- GoTo conditionnel
- If-Then
- If-Then-Else

Nonconditionnel:
- GoTo
- Loop (determine l'entrée d'une boucle)
- Exitloop
- Call (appel à une sous routine)

L'éditeur de fonctions contient actuellement 33 fonctions, (dont 16 fonctions mathématiques et 10 fonctions spécialisées à AmigaVision) et 12 opérateurs logiques.

Création d'une Base de Données

AmigaVision permet la création et l'édition d'une base de données (*fig.4*) compatible ***DBaseIII*** en lecture et écriture. Cette base pourra être utilisée et manipulée dans vos applications. Elle accepte des champs des types: chaîne de caractères; numérique; date MM/JJ/AAAA: booléen (vrai/faux - oui/non). Elle peut contenir 128 champs de 4096 caractères par enregistrement.

AmigaVision permet la manipulation d'objets multimédia compatibles avec les types suivants:

Vidéodisque:

Pioneer 4200

Philips 835 , 410 , 405

Sony 2000 , 1550 , 1500 , 1200

Bande:

Umatic 9

Bien sûr l'emploi de ces options demande l'utilisation d'un Genlock.

Graphique (format *ILBM*)

DpaintIII, PhotonPaint2, DigiPaint3, ExpressPaint, Digiview etc...

Musique (format *SMUS*)

DeluxeMusic

Instant Music

(Nb: *Amigavision peut convertir les fichiers SMUS en MIDI sur 4 voies exploitables dans vos applications.)*

Sons Digitalisés (Format *8SVX*)

AudiomasterII, Perfect Sound, Animation Soundtrack etc...

Animation (format ANIM5)

DpaintIII , Photon2, Sculpt-Animate 4D, Animagic, Invision Plus, Animation Editor, Animation Station

Grâce à la commande **Execute**, des programmes externes ou des commandes (CLI et AREXX) peuvent être lancés.

◆ ◆ ◆

Voilà rapidement brossé dans cette présentation le logiciel système auteur multimédia Amigavision.

Ce système est de plus une complète réussite sur le plan ergonomique et esthétique.

Souple d'utilisation , très intelligement conçu, intuitif et puissant, il est facile à mettre en oeuvre et son concept d'édition force l'utilisateur à comprendre l'architecture de sa programmation et attire sa pensée sur la logique et l'interactivité.

En conclusion, nous n'allons pas tarder à avoir entre les mains un magnifique logiciel dont nous ne pourrons plus nous séparer tant son approche et son utilisation semblent naturelles et conviviales.

Nb2: AmigaVision sera disponible dès cet été avec tout A3000 et tout A2000 équipé d'un disque dur. (Il semblerait naturel qu'il en soit de même avec un A500 équipé d'un A590 ...?)

Sinon, pour l'utilisateur déjà équipé, son coût devrait être inférieur à 1000F)

The Duke!

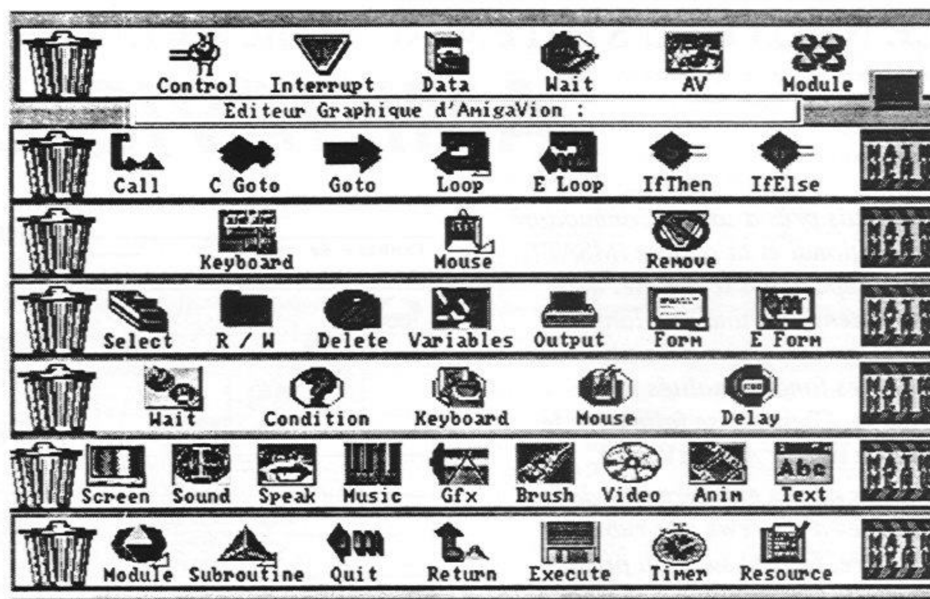


fig 2

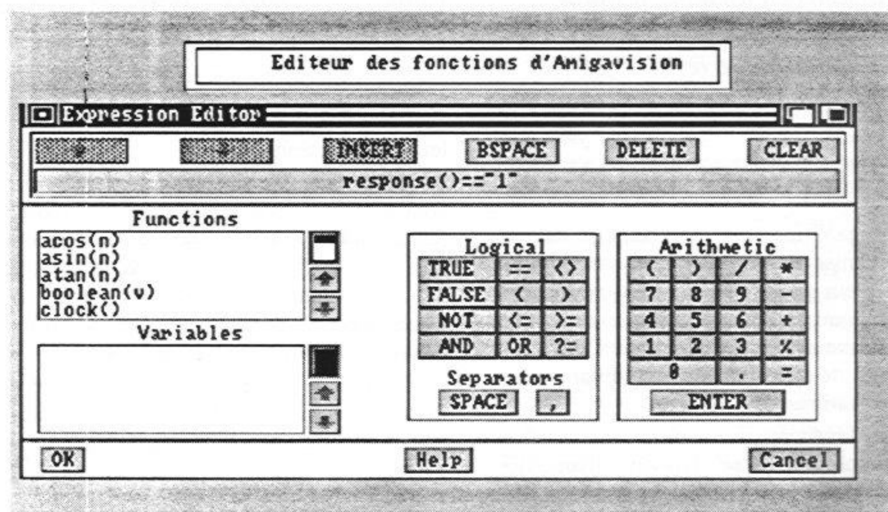


fig 3

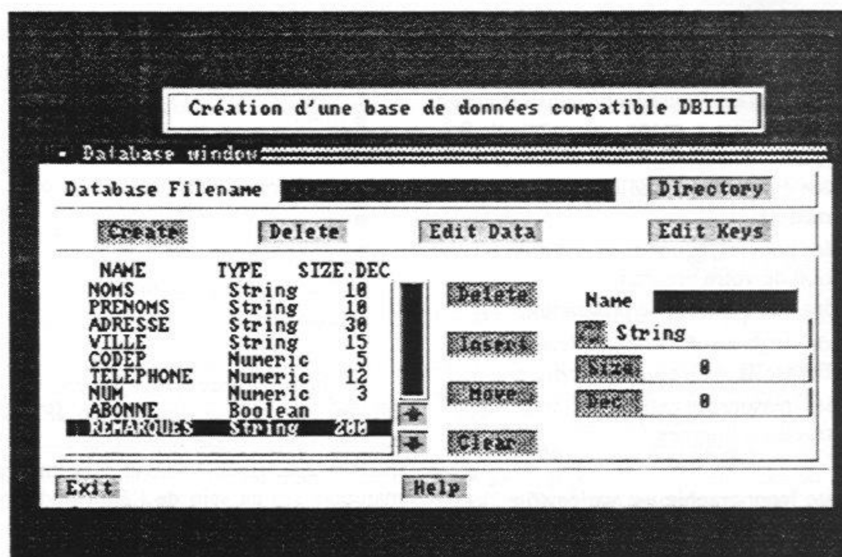


fig 4



RapidO Assembleur

Enhanced Chip Set



Ses caractéristiques et son utilisation

Ce mois ci, pas de listing mais gardez précieusement ce numéro de A-news car il constitue, momentanément, un début de la seule doc technique sur l'ECS disponible pour qui n'est pas développeur Commodore. En fait il s'agit de tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les nouveaux Chip Set sans que personne ne vous en parle.

Comme vous le savez peut être déjà le nouveau chipset se compose essentiellement de Super Agnus et Super Denise. La première caractéristique de ces nouveaux circuits est de permettre d'avoir 1 Mo de Chip RAM (mémoire Vidéo entre autre). Bien entendu, à cause de ces nouvelles possibilités, il a fallu modifier certains registres de la machine pour étendre leurs possibilités et même créer de nouveaux registres, le tout en gardant bien évidemment la compatibilité avec les anciens circuits. Cette compatibilité est ascendante ce qui veut dire que ce qui marchera avec les nouveaux circuits ne marchera pas forcément avec les anciens, à vous de choisir, compatibilité ou nouvelles possibilités.

Tout d'abord les nouvelles possibilités de ces circuits en vrac:

- Blits de 32 K * 32 K pixels au lieu de 1024 * 1024
- nouveau mode SuperHires en 1280*512 et deux BitPlanes
- mode Productivity 640*480 en 2 BitPlanes non-entralacés

Ce dernier mode nécessite un moniteur multi-sync et est semblable au mode *VGA 3 standard 8514/A* pour ceux à qui ce doux nom évoque quelque chose.

En ce qui concerne le KickStart v1.4, il sera utilisable par les Amiga 1000 qui ne peuvent pas recevoir l'ECS et par les Amiga 500 et 2000, même si ils ne sont pas complètement équipés, l'équipement se constituant de Super Agnus, Super Denise et d'un moniteur multi-sync ou bi-sync.

De plus il existe un device qui permet de travailler en niveaux de gris avec un moniteur A2024 et ceci jusqu'à des résolutions de 1008*1024. Ce dernier mode est réalisé par soft côté Amiga et par hard côté moniteur. Il ne nécessite donc pas l'ECS. Par contre il faut les bibliothèques du KickStart v1.4. Il sera donc utilisable par les millistes moyennant l'achat d'un moniteur A2024. En fait il s'agit de la juxtaposition de 4 écrans Hires Interlace qui est réalisée par le moniteur.

Un dernier détail: Il est bien évident que tous ces modes ne peuvent pas coexister comme les modes d'affichage actuels: impossible d'avoir 2 écrans dont 1 en mode productivity car il faudrait 2 fréquences de balayage interchangeables en plein milieu d'écran et cela instantanément, ce qui est loin d'être le cas sur un moniteur. Ceci est aussi valable pour le moniteur A2024.

Dernière nouveauté de ces circuits, des possibilités d'incrustation de l'image sur des couleurs autres que la couleur 0, pour le plus grand bonheur de notre confrère vidéoTibétain.

En ce qui concerne Agnus, il a "le pouvoir" (copyright Musclor) de réaliser des blits de 32768 pixels par 32768 lignes. Petit rappel pour ceux qui l'ignoreraient encore, la taille d'un blit est indiquée dans le registre BLTSIZE et c'est l'écriture de sa valeur qui lance le DMA. Les bits 0 à 5 indiquent le nombre de mots à transférer ce qui représente un maximum de 1024 pixels, quant au 10 bits restants il permettent de coder le nombre de lignes entre 0 et 1023.

L'initiation de ce registre se fait en général de la façon suivante : hauteur_du_blit << 6 + largeur_du_blit >> 4 avec hauteur et largeur en pixels. Il est donc impossible de réaliser des blits de taille supérieure à 1024*1024 avec l'ancien Agnus; c'est pour cela qu'il a été créé 2 nouveaux registres, BLTSIZV et BLTSIZH.

Le premier possède 15 bits significatifs qui permettent de demander 32768 lignes au maximum et le deuxième 10 bits ce qui permet de demander un blit de 2048 mots de 16 bits soit bien 32768 pixels. Il faut d'abord initialiser BLTSIZV puis c'est l'initialisation de BLTSIZH qui lance le DMA.

BLTSIZE

15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	00
V9	V8	V7	V6	V5	V4	V3	V2	V1	V0	H5	H4	H3	H2	H1	H0

BLTSIZV

15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	00
0	V14	V13	V12	V11	V10	V9	V8	V7	V6	V5	V4	V3	V2	V1	V0

BLTSIZH

15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	00
0	0	0	0	0	H10	H9	H8	H7	H6	H5	H4	H3	H2	H1	H0

Dernier détail: les adresses de ces deux nouveaux registres : BLTSIZV $05C et BLTSIZV $05E, ceci étant bien sûr leur position relative à l'adresse de base des Custom Chips.

Pour utiliser ces nouvelles possibilités en gardant la compatibilité, il vous faut savoir à quel circuit vous avez affaire. Il suffit pour cela de tester le registre VPOSR ($004)

VPOSR

15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	00
LOF	I6	I5	I4	I3	I2	I1	I0	LOL	--	--	--	--	V10	V09	V08



Les bits I0 à I6 indiquent de quel circuit il s'agit :
10 NTSC Agnus 8361 ou 8370
00 PAL Agnus 8367 ou 8371
20 super Agnus 8368 ou 8372 programmé en PAL
30 super Agnus 8368 ou 8372 programmé en NTSC

De même en $07C se trouve le registre DENISEID qui contient $FC dans ces 8 bits de poids faible, attention tout de même car ce registre n'existe que sur super Denise (8373) et pas sur la Denise originale (8362).

Toujours dans Denise, vous pouvez utiliser le mode SuperHiRes qui permet d'avoir une résolution horizontale de 1280 pixels sans moniteur multisynchro. En basse résolution nous avons 6 BitPlanes (64 couleurs) avec des pixels a 140 ns, en haute a 70ns nous n'avons plus que 4 BitPlanes (16 couleurs) mais la palette est divisée par deux à cause du DMA qui ne peut pas suivre. Et bien avec le mode SuperHires, pixels à 35 ns, nous disposons de 2 BitPlanes (4 couleurs).

A noter que ici la palette ne fait pas 4096 couleurs mais seulement 64. Je vous expliquerai, quand j'aurai une super Denise à tester, la gestion de la palette car apparemment ce n'est pas de la tarte. Bien entendu vous pouvez utiliser le mode entrelacé, ce qui permet d'avoir un écran de 1080*512, qui peut être intéressant pour la PAO. A titre indicatif voici les modifications apportées à BPLCON0

bits	nom	
----	---	
15	HIRES	mettre à zéro si mode SuperHiRes
14	BPU2	
13	BPU1	nombre de BitPlanes 1 ou 2 pour ce mode
12	BPU0	
11	HAM	incompatible dans ce mode
10	DBLPF	compatible avec le mode SuperHires
09	COLOR	couleur ou monochrome, toujours à 1
08	GAUD	genlock audio
07	x	inutilisé
06	SHRES	mode Super HiRes
05	x	
04	x	
03	LPEN	crayon optique
02	LACE	interlace compatible avec le mode SuperHiRes
01	ERSY	synchronisation externe
00	x	

Vous avez bien sûr tous entendu parler du fameux mode productivity. Et bien en fait il s'agit d'un mode 640*480 (ce qui correspond à l'overscan en NTSC) en non entrelacé en 4 couleurs parmi 64 (tiens cela me rappelle quelque chose !) mais il nécessite de posséder un moniteur multisynchro donc je ne m'étendrai pas davantage sur ce mode particulier.

Ces deux modes disposent de sprites en 70ns (haute résolution) contrairement aux sprites classiques qui sont en 140 ns (basse résolution). Bien entendu, les registres SPRxPOS et SPRxCTL ont été modifiés pour prendre en compte ces nouvelles possibilités. De même il a été créé une trentaine de nouveaux registres (aussi bien dans Denise que Agnus) pour pouvoir exploiter les nouvelles possibilités de l'ECS. Les anciens registres qui ont été modifiées gardent tout de même la compatibilité avec les anciens Chips Oeuf Corse.

Bon, maintenant voyons ce qu'il en est du côté de la bibliothèque graphique. Agréable surprise, toutes les anciennes fonctions ont été modifiées et tiennent compte de la présence ou non de l'ESC et permettent, ou ne permettent pas, l'utilisation des nouveaux modes d'affichage. Pour l'utilisation du mode productivity, il a été ajouté deux fonctions, *OpenMonitor* et *CloseMonitor* qui permettent de doubler la fréquence du balayage vidéo, moniteur multi ou bi-synchro obligatoire. Quand à Intuition, elle a été mise au goût du jour et doit permettre d'utiliser les nouveaux modes de la même façon que les modes standards.

*Voilà, ce sera tout pour cette fois, les plus chanceux d'entre vous, ceux qui possèdent déjà un Super Agnus, pourront déjà s'initier au joies des blits de 32 K * 32 K pixels en attendant la commercialisation de Super Denise.*

Roméo

ECSment votre



Pixel Party, le vidéocassette de 60 minutes d'images réalisées sur Amiga (dessins animés, 2D, 3D, digits etc) vient de se payer une baylle jaquette en couleurs. Son prix est toujours 190F port compris chez Les Editions du Syllogisme, 14 rue Fermat, 75014 Paris.

A gauche, un extrait, oeuvre de "KK"





QUELQUES NOTIONS DE PLUS

Lorsque cet article paraîtra, je serai à peu près à la moitié de mon expérience d'un an consistant à tester la survie d'un Amigateux en milieu militaire. Je peux d'ores et déjà vous confier que les conclusions seront décévantes, pour deux raisons: la première et la deuxième.

La première est que je suis retenu contre ma volonté, loin de ma machine adorée, m'empêchant d'apporter régulièrement ma modeste pierre à la construction de l'édifice de la connaissance (on dit aussi parfois: écrire un Coin C pour A-News). La deuxième raison est qu'aucun d'entre eux, quasiment, n'a entendu parler de l'Amiga. Rien de plus déprimant. Et le pire, c'est certainement quand un brave gars, croyant vous remonter le moral, vous dit: "Moi, j'ai un Atari."

(Cette petite anecdote à caractère drolatique n'a nullement pour objectif de rire de l'Atari, dont on sait qu'il est la meilleure machine du marché())

Dernier article sur le langage C proprement dit. Nous allons voir en détail les quelques notions que nous n'avons pas encore abordées.

L'opérateur sizeof

Cet opérateur permet de connaître la taille en octets d'une variable ou d'un type de variables. Deux écritures sont possibles:

sizeof truc pour une variable
sizeof(type) pour un type de données

A quoi bon connaître la taille des données, on n'en a besoin nulle part. Effectivement, dans ce que nous avons vu jusqu'ici, ça n'est pas utile mais certaines fonctions des librairies ont besoin de connaître la taille des objets qu'elles manipulent (ex: les instructions de lecture/écriture sur fichier, d'allocation de mémoire, etc). Pour toutes ces fonctions, il est nécessaire d'exprimer la taille des objets en nombre d'octets. Il est possible d'écrire ce nombre explicitement. Mais imaginez que vous vouliez adapter votre programme sur une autre machine, dont le compilateur C ne réserverait éventuellement pas la même place pour les variables (ou même sur Amiga avec un autre compilateur). Il faudrait alors recalculer tous ces éléments dans tout le programme, tâche fastidieuse, sans compter les risques d'erreur et d'oubli.

Autre avantage que sizeof vous permet d'éviter: supposons que vous travaillez sur des structures dont vous connaissez la taille, et que vous avez écrite en chiffres un peu partout. Supposez maintenant que vous rajoutez un champ à la structure: sa taille change et ici aussi, il faut tout recalculer et modifier.

Bref, l'opérateur **sizeof** permet d'éviter toute cette gymnastique. C'est le compilateur lui-même qui calcule la taille en octets de la variable ou du type indiqué. C'est bien pratique si vous utilisez un type construit comme une structure.

Par exemple, l'allocation dynamique d'une structure (on reviendra là-dessus, ça n'est pas notre sujet) peut se faire dans le style suivant:

ptr = malloc(sizeof (struct toto));

plutôt que ptr = malloc(28); <--Horreur!

Un dernier détail: le calcul de la valeur de **sizeof** se fait à la compilation, pas à l'exécution. Par conséquent, si **sizeof** figure dans un calcul, ce dernier est évalué une fois pour toutes à la compilation. Donc, le calcul n'est pas fait à l'exécution, comme le texte du programme pourrait le laisser croire, et ne le ralentit pas. Attention cependant, si le calcul comprend des variables, leur valeur n'est connue évidemment qu'à l'exécution: dans ce cas, la compilation n'évalue qu'une partie du calcul.

Les conversions explicites de type (ou cast)

Ca, je vous l'avais gardé pour la fin. Je parle de conversions **explicites** de types car il y a bien entendu des conversions implicites: quand, dans un calcul, vous utilisez simultanément des caractères, des entiers signés ou non, longs, courts ou standard, ou encore des réels, le compilateur génère un code que vous ne voyez pas mais qui effectue toutes les conversions entre ces types: entier court non signé en flottant, entier long signé en entier court non signé, etc... Ces conversions ont pour but de faire les calculs à partir de données homogènes: il faut bien sûr que toutes les variables soient de même type pour que le résultat ait une signification.

Mais vous pouvez demander une telle conversion explicitement de la façon suivante:

(nouveau type) nom de variable

Une affectation peut ainsi s'écrire, bien que cela ne soit pas nécessaire:

y = (long) x;

Dans cette affectation, **x** est une variable d'un type numérique quelconque (caractère, entier, réel) qui est converti en entier long signé par l'opérateur **(long)**. C'est simple comme bonjour. Je vous rappelle qu'on aurait pu écrire **y = x;** c'était encore plus simple. En fait, le compilateur sait que **x** et **y** ne sont pas du même type et il génère automatiquement la conversion, qui est donc implicite.

Mais il arrive que le compilateur, aussi dévoué qu'il soit, ne puisse pas faire le boulot à votre place. En effet, il ne fait pas forcément ce genre de conversion pour les arguments des fonctions. Au mieux, il va faire la conversion normalement; au pire, il ne dira rien, ce lâche, et la variable que vous passez en paramètre sera interprétée comme une variable d'un autre type: bonjour le bug!



Tout n'est pas clair à ce sujet et cela varie certainement avec chaque compilateur. A titre d'exemple, avec le Lattice, les conversions entre les types entiers et/ou caractères sont automatiques: si vous passez un caractère ou entier court à une fonction qui attend comme paramètre un entier long (et vice-versa), la conversion est automatique. Par contre, les conversions entre types entiers et réels (et vice-versa) semblent ne pas s'effectuer d'office pour les paramètres de fonction et il faut ici demander une conversion explicite.

Supposons que nous avons une fonction **truc** qui admet comme argument un entier long signé.

truc((long)toto);

toto, vous l'aviez reconnu, c'est le paramètre. Ainsi, quel que soit son type numérique, sa valeur est convertie en entier long signé avant d'être passée en argument de la fameuse fonction **truc**. De cette façon, **truc** reçoit toujours une valeur compatible avec l'utilisation qu'elle en fait. Ici, la conversion de type n'est nécessaire que si **toto** est d'un type réel; pour un type entier elle est facultative.

Il existe d'autres cas où elle l'est aussi mais où le compilateur vous oblige pourtant à la faire. Rappelez-vous l'article sur les pointeurs (Anews n°17): on peut définir différents types de pointeurs: sur des entiers, des caractères, des structures, etc. Tous ces pointeurs sont de types différents et pourtant ce sont des pointeurs, donc des variables normalement compatibles entre elles.

Il est normal que le compilateur enrage quand vous lui proposez une affectation entre deux types de pointeurs différents (En Lattice, ça donne: *Warning 30 Pointers do not point to same object* (Je connais mes classiques)). Mais, aprés tout, vous avez bien le droit d'affecter un pointeur à un pointeur de type différent, ça peut être nécessaire.

Dans ce cas, il faut faire une conversion explicite de type pour clouer le bec à ce compilo contestataire. Supposons que nous voulions donner une valeur à un pointeur de caractère. Cela se fait par:

ptr = (char *) toto;

toto, dont c'est le grand retour, peut être un pointeur sur n'importe quoi. **ptr**, par contre, est un pointeur de caractère. La conversion de type ci-dessus va éliminer le warning. Notez bien que pour un pointeur, l'opérateur de conversion est: **(type de l'objet pointé *)** d'où, par exemple:

(long *) pour un pointeur sur un entier long signé

(struct toto *) pour un pointeur sur une structure

(int (*) ()) pour un pointeur sur une fonction retournant un entier

Enfin, les conversions de type entre les structures sont **strictement** impossibles.

Tout ceci n'est pas évident, surtout ce qui concerne les paramètres de fonction. J'espère même que ça vous a paru obscur, car ça l'est effectivement. Par conséquent, mon message, car il y a un message derrière tout cela, c'est qu'il faut être **très** prudent dès lors qu'on passe à une fonction des paramètres d'un type différent de celui qu'elle attend.

Les constantes caractères

Soit une variable **toto** de type caractère. Vous voulez lui donner une valeur: comment faire?

Si vous aimez vous faire insulter, écrivez: **toto = "A";** En effet, **"A"** représente une *chaîne* de caractère(s) et non pas *un* caractère (voir Anews n°17). Lorsque vous écrivez **"A"**, le compilateur réserve la place nécessaire au stockage de la chaîne **"A"**, c'est-à-dire, les deux caractères A et **\0**. Puis il retourne un pointeur sur le début de la chaîne (donc sur le A) et tente de réaliser l'affectation demandée. Or, il ne peut pas affecter un pointeur (32 bits) à un caractère (8 bits); d'où le déluge d'injures.

Les constantes caractère sont donc définies, non pas par les guillemets **"**, mais par les apostrophes **'**, appelées aussi *quotes*. Il fallait donc écrire: **toto = 'A';**

Mais vous pouvez vouloir affecter à ce caractère autre chose qu'un caractère affichable. Comment mettre en effet une tabulation ou un new-line?

Il est en fait possible d'exprimer tous les caractères par leur code ASCII en octal (base huit), sur le modèle suivant: **'\xxx'** Par exemple, **'A'** (code ASCII 65) est équivalent à **'\101'** De la même façon, le retour-chariot (code ASCII 13) peut s'écrire **'\015'** (Je rappelle que c'est de l'octal).

Il y a dans ce cas une meilleure solution. C'est la constante **'\r'** qui équivaut strictement à **'\015'** Avouez que c'est plus simple.

Autres abréviations du même style:

\n pour new-line (passage au début de la ligne suivante)

\t pour une tabulation

\b pour le backspace (une case à gauche)

\r pour retour-chariot (retour au début de la même ligne)

\f pour form feed (saut de page pour l'imprimante ou effacement de l'écran sur Amiga)

**** pour le caractère \

\' pour le caractère '

\" pour le caractère "

\0 pour fin de chaîne

Il va de soi que vous pouvez aussi utiliser ces constantes caractères à l'intérieur de chaînes, mais cette fois-ci, sans les quotes.

Par exemple: **"\"Anews\"\n le journal qu'il est bon!\n"**

Les mots réservés du C

Vous les connaissez maintenant tous, sauf trois dont je n'ai pas encore parlé: **entry, fortran et asm**. En fait, ils n'existent pas encore dans les versions actuelles du C, mais ses concepteurs ont voulu garder des possibilités d'extensions ultérieures. De ce fait, certains compilateurs reconnaissent ces mots-clefs et interdisent leur emploi comme identificateurs. C'est partiellement le cas du compilateur Lattice qui reconnaît **entry**.

C'est sur cette note d'exotisme que se termine notre tour d'horizon du langage C. Je pense avoir abordé, entre ***A-News*** *n°14 et ce numéro, toutes les possiblités qu'offre ce langage. Et pourtant, ce n'est pas la fin des Coin C: il nous reste encore à parler de nombreuses choses: les librairies, la compilation séparée, le préprocesseur, qui fera l'objet du prochain article, etc...*

Batchman

() Après l'Amiga

UN COPPER DE VACANCES

Qui n'a jamais revé de travailler sur sa machine préférée au soir d'une belle journée d'été, face à la mer en écoutant le bruit des vagues se meler au cliquetis du lecteur de disquettes ?

Et bien ce reve sera bientot réalité !

En effet il vous suffit de prendre votre voiture, d'enfourner pele-mele tout votre matériel dans le coffre et de filer droit vers la cote la plus proche de chez-vous. Facile, me direz-vous, mais il y a bien des inconvénients: la mer est loin, votre Amiga n'aime pas le sable fin, et à moins de le foutre à l'eau, il a peu de chances de trouver du courant....

A-News vous propose aujourd'hui une alternative pour réaliser ce reve sans en subir les inconvénients:

- l'océan qui s'étend sans limites jusqu'à l'horizon,
- un coucher de soleil qui n'en finit pas,
- pas de sable,
- pas de cri de goélands (ni de guano),
- pas de ressac non-plus (mais c'est lassant),
- juste le doux cliquetis du lecteur qui teste si vous dormez toujours.

LE REVE QUOI !

LE PROGRAMME: Le programme "Copper" est, comme son nom l'indique une programmation d'une liste copper. L'effet intéressant dans ce programme à l'encontre des listes copper que l'on trouve souvent dans les intros réside dans la répartition des couleurs afin d'obtenir un dégradé où les couleurs s'imbriquent de façon non géométrique. Ceci est obtenu par un tirage aléatoire du changement de la couleur de balayage au cours d'une meme ligne d'écran.

Mais au fait, c'est quoi le Copper ?

Et bien le Copper est, en gros, un processeur graphique de l'Amiga qui se synchronise avec le balayage du rayon électronique de l'écran pour traiter les couleurs que vous avez stockées dans les registres électroniques de la machine. Par l'instruction WAIT on indique qu'il faut attendre telle position de l'écran puis par MOVE, on indique la couleur que doit contenir tel ou tel registre.(il y a 32 registres de couleurs). Et enfin, on indique qu'on a fini par l'instruction CEND. Vous voyez ce n'est pas bien compliqué, il n'y a que 3 instructions possibles pour ce processeur. A vous de les utiliser judicieusement.

Dans le programme ci-après, on se contente de jouer uniquement sur la couleur de fond du Workbench qui est prise dans le registe zéro (custom.color[0]).

Et on fait quoi avec 3 instructions et un seul registre couleur?

On ouvre d'abord la librairie Intuition et la librairie Graphique, VP est l'abreviation de ViewPort (c'est plus court !) UCL est l'abréviation de UserCopperList (c'est encore plus court) et on aquière un bloc de mémoire pour y stocker sa copper-list. Ensuite, on balaye l'écran de haut en bas et de gauche à droite en tirant les couleurs au hasard entre les trois couleurs contigües que l'on s'est fixées pour les plages verticales de l'écran. Ces couleurs sont définies dans la matrice coul[].

Vous pouvez d'ailleurs choisir d'autres teintes selon votre humeur ou vos gouts (un pour les jours gais et un autre pour les jours plus moroses), mais conservez des teintes sombres dans l'ensemble si vous ne voulez pas avoir une lecture trop fatiguante.

Quand on est arrivé à la ligne 200 de l'écran, le copper est proche de la saturation avec tous les changements qu'on lui fait subir et la sagesse ordonne de tracer l'horizon à ce niveau, la mer s'étalant jusqu'à vos pieds (si vous avez les pieds près du moniteur).

Une fois ce travail terminé (CEND) on indique au pointeur du ViewPort quelle est la nouvelle Copper-list utilisateur, et on demande le calcul et l'affichage de cette liste copper par la fonction Rethin k-Display().

Bien entendu, on n'oublie pas de fermer en fin les librairies qui ont été ouvertes.

NB: Avez vous remarqué comme la mer est calme ?

Remarques de compilation:

Ce programme a été écrit et compilé sous Lattice 5.02.

Le define NARGS en début de programme sert à éviter le prototypage des fonctions main et exit qui sont, en l'absence de ce paramètre, définis de façon bizarre à mon goût et génèrent des warnings à la compilation. (Tant pis pour les prototypes, j'aime les compils propres sans aucun message ca permet de mieux voir les erreurs quand il y en a).

Bonne soirée, et faites gaffe à la marée!...

YLC

```
/*      COPPER "couché de soleil"

/* programmation d'une liste copper avec
effets de mélange de trames basés sur un tirage
aléatoire réinitialisé à chaque ligne
 /* ylc 26/03/90 */

 #define NARGS /* pour éviter conflit pro-
totypage avec stdlib.h */

 #include "stdlib.h"
 #include "exec/types.h"
 #include "exec/memory.h"
 #include "graphics/gfxbase.h"
 #include "graphics/copper.h"
 #include "hardware/custom.h"
 #include "intuition/intuition.h"
 #include "graphics/gfxmacros.h"

 struct UBYTE *AllocMem();
 struct IntuitionBase *IntuitionBase;
 struct GfxBase *GfxBase;
 struct ViewPort* VP;
 struct UCopList  *UCL;
 extern struct Custom far custom;

 static UWORD coul[16] =
   {0x004,0x006,0x105,0 x106,0x 206,0x 30-
7,0x407,0x408,
     0x508,0x608, 0x708,0x808,0x807,0x806,0x-
805,0x007
   };

 fin(char *);

 /*******************/

 void main()
 {
   int y,x,z;
   int c,couleur;

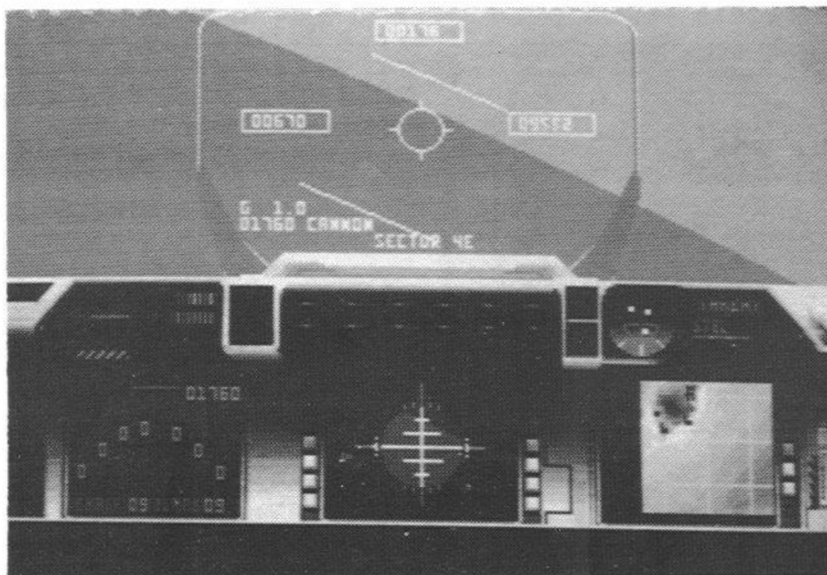
   if(!(IntuitionBase=(struct IntuitionBase *)
OpenLibrary("intuition.library",0)))
       fin("Impossible ouvrir librairie intuition");
   if(!(GfxBase=(struct GfxBase *)Open L ib r-
ary("graphics.library",0)))
       fin("Impossible ouvrir librairie graphics");
   VP=GfxBase->ActiView->ViewPort;
   UCL=AllocMem(sizeof(struct      UCopLis-
t),MEMF_PUBLIC|MEMF_CLEAR);

     for(y=0 ; y<263 ; y+=2)
     {
       if (y>200)
       {
         couleur = coul[15];
         CWAIT(UCL,y,0);
         CMOVE(UCL,custom.color[0],couleur);
         break;
       }
       else
       {
         srand(y);
         c = (y/13);
         for (x=66 ; x<220 ; x+=4)
         {
             z = (rand() % 3);
             if (c<15)
                couleur = coul[c];
             if ((z == 0) && (c<14))
                couleur = coul[c+1];
             if ((z == 2) && (c>0))
                couleur = coul[c-1];
             if ((z == 2) && (c>13))
                couleur = coul[c-2];
             CWAIT(UCL,y,x);
             CMOVE(UCL,custom.colo-
r[0],couleur);
         }
       }
     }
     CEND(UCL);
     VP->UCopIns=UCL;
     RethinkDisplay();
     fin("C'est beau... hein ?");
     exit(1);
 }

 fin(s)
   char *s;
 {
   printf("%s" , s);
   if (IntuitionBase) CloseLibrary(IntuitionBase);
   if (GfxBase)       CloseLibrary(GfxBase);
   return(1);
 }
 /******fin*******/
```

F29 RETALIATOR

EDITEUR: OCEAN



Après quelques semaines d'attente voici enfin F29 sur vos écrans. Encore un simulateur de vols allez vous me dire. Et bien je vous répondrai oui mais pas n'importe quel simulateur. On retrouve tout ce qui a fait le succès de ses prédecesseurs. C'est à mi-chemin entre Falcon avec la diversité de ses scénarios et Interceptor et son côté arcade.

F29 est le plus complet sorti à ce jour. Non seulement il dispose d'une jouabilité excellente mais aussi d'une maniabilité parfaite et d'une animation qui vous laisse sans voix. En effet ça bouge bien voire même très bien. Votre avion de chasse répond parfaitement bien à toutes les sollicitations du joystick. De plus les graphismes et les bruitages sont à la hauteur de l'animation ultra rapide. Vous avez le choix entre deux types d'avions, le F22 et le F29 et chaque avion dispose d'une panoplie variée et impressionante d'armes. Le nombre de missions tactiques s'élève à une dizaine pour chacune des 4 régions ou se déroulent les conflits. Faites vous même le compte des possibilités de missions qui s'offrent à vous. L'avion peut être vu sous tous les angles et le cockpit affiche un nombre impressionant d'informations. Il y a trois écrans qui peuvent afficher chacun trois types de données, il vous faudra donc jongler avec le clavier pendant les phases de pilotage. Le mode de jeu par défaut est le joystick mais on peut aussi contrôler les évolutions de l'appareil avec la souris ou le clavier.

Ce simulateur n'est pas une révolution en lui-même mais il s'avère être le plus complet de tous ceux actuellement disponibles sur le marché. Pour ceux qui ne disposent pas de ce jeu dans leur ludothèque ce soft est un investissement tout à fait rentable, voire même indispensable. Pour les autres il remplacera et surclassera tous ceux que vous pouvez déjà posséder.

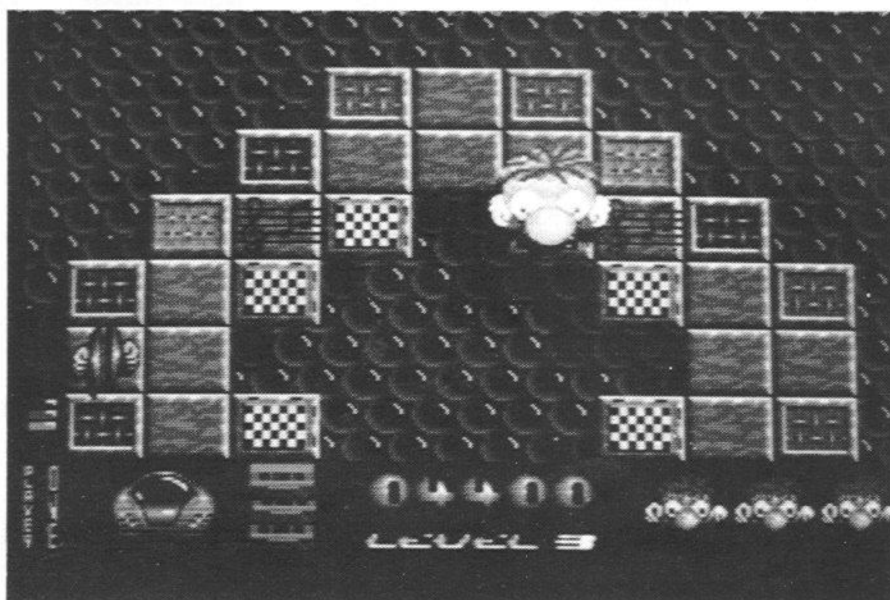
Captain Kéké

JUMPING JACK SON

Editeur: Infogrames

Vous voici dans la peau du digne descendant et héritier de Jumping Jack, inspiré d'une chanson des Stones de 68. Le rock'n'roll est mort et la musique classique a envahie la terre. Pour la sauver il vous faudra retrouver le dernier exemplaire du premier disque enregistré par le King lui-même.

Le jeu se compose de différents tableaux où vous devez collecter tous les disques qui s'y trouvent. Pour récolter les disques il faut colorier toutes les dalles d'une zone de la même couleur. Quand c'est fait, un disque apparaît et vous devez le prendre et le déposer sur la platine de la même couleur. Pour changer les dalles de couleurs il suffit de sauter dessus. Comme vous voyez il n'y a rien de bien compliqué. Là où les choses se gâtent c'est quand les instruments de musique classique (violons, trompettes...) viennent s'en mêler. A chaque tableau il y a des dalles spéciales qui vous permettront d'être téléportés dans des coins inaccesibles de l'écran, des bonus sous forme de nourritures, des lunettes noires, des perfectos, des pillules ZZZ (dont je vous laisse deviner l'utilité), des walkman et des notes de musiques.



Les graphismes sont très soignés, le scrolling est fluide et les musiques sont très bien choisies. Il y a un fond de musique rock qui sonne parfaitement bien avec le type de jeu. On est en présence d'un jeu de tableau classique avec une difficulté bien progressive et deux niveaux de jeux. Signalons l'existence de codes pour passer directement à des niveaux supérieurs. D'ailleurs je vous livre tout de suite le code pour commencer au 5ème niveau : ROCKNROLL.

Kéké

AMIGA à 8 MHertz

A) Principe:

Cette réalisation permet de faire tourner votre AMIGA à 8 Mhz. Bien sûr on peut dire qu'en passant de 7.16 à 8 Méga on ne va pas voir beaucoup de différences. Oui mais le 68000 est capable de fonctionner jusqu'à 8 Mhz donc pourquoi se priver de ce gain de vitesse.

En version actuelle le 68000 peut effectuer 7159090 actions à la seconde. Avec la version à 8 Mhz il effectura 8000000 actions à la seconde c'est à dire 840910 actions de plus par seconde, soient 50 millions d'actions de plus par minute. C'est appréciable quand-même, et puis vu la complexité de la réalisation ce serait dommage de s'en priver.

Attention "action" veut pas dire "opération", car une opération traitée par le 68000 peut nécessiter plusieurs cycles d'horloge.

B) Explication:

Ce schéma électrique se passe normalement de commentaires. Le coprocesseur FAT-AGNUS possède une borne (/XCLKEN) qui, lorsqu'elle est mise à la masse attend un signal d'horloge sur sa borne XCLK et qui permet de déterminer la fréquence de fonctionnement du système.

Avec une horloge de F=28.6363Mhz, FAT-AGNUS effectue une division de fréquence et fait fonctionner le 68000 à F/4 c'est à dire 7.15909Mhz. Avec un oscillateur de 32Mhz on fera donc fonctionner le 68000 à 32/4 = 8Mhz.

C) Réalisation pratique:

La réalisation pratique de cette carte est de plus est plus simple. Elle pourra directement être incorporée à l'intérieur de l'Amiga. Sur le schéma électrique j'ai fait figurer les alimentations du connecteur vidéo qu'il est possible de repiquer pour pouvoir alimenter l'oscillateur.

D) Matériel nécessaire:

- un oscillateur 32 Mhz

Attention: Un oscillateur n'est pas un quartz. Un oscillateur a la forma d'un circuit intégré avec seulement 4 bornes (les bornes extrêmes d'un CI). Il est constitué d'un quartz avec divers composants discrets et portes logiques pour réaliser la mise en forme du signal provenant de quartz.

Serge Lempereur
Fabrice Boussard

Fig. 1 Schéma électrique

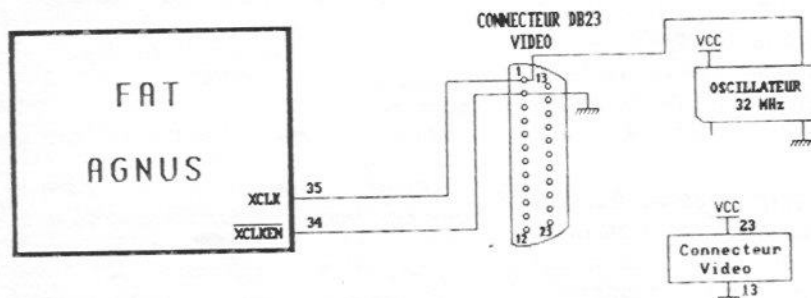
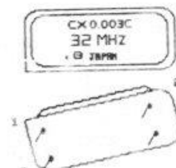


Fig. 2 Brochages des Composants:

Oscillateur TTL
32 Mhz



L'oscillateur TTL

Pin 1: nc
Pin 2: GND
Pin 3: Sortie Oscillateur
Pin 4: + 5v (vcc)

SUPER CARS

Editeur: Gremlin

Dans la série des jeux de voitures vus de dessus voici un nouveau venu. Au départ vous commencez avec une bagnole relativement pourrave car votre crédit n'est que de 20000. Pour être qualifié pour la suite des courses et surtout gagner des brouzoufs il vous faudra arriver dans les trois premiers et si les premiers parcours sont assez faciles cela se corsera au fur et à mesure de votre progression. Au début la piste est vierge de tout obstacle mais vous allez vite vous retrouver sur une piste parsemée de taches d'eau, de boue et surtout d'huile qui vous feront perdre de précieuses secondes pour mener à bien la course. Heureusement Gremlin a pensé à tout et vous pourrez passer au magasin avant chaque course afin de faire quelques emplettes. Ce mois-ci au rayon accessoires, le turbo est en promotion ainsi que les missiles et le kit de vitesse. Au premier niveau les adversaires sont relativement calmes mais dès le deuxième niveau ça se corse et l'achat d'une voiture en meilleur état et plus puissante sera indispensable ainsi que les arrêts au magasin afin de la maintenir en bon état général. A part ça les sprites bougent très très bien, les couleurs sont jolies et les effets de dérapage sont bien rendus. Quant aux digits de crissements de pneus et de dérapage ils sont excellents. Si vous suivez bien mes conseils et mes trucs du mois dernier ce jeu ne devrait vous poser vous aucun problème.....

Kéké



DOMAINE GRAND PUBLIC

Il y avait bien longtemps que la collection RPD n'avait pas été à l'honneur. C'est de nouveau chose faite avec ces quelques descriptions ci-dessous. Avis important: ces disquettes sont à consommer sans modération aucune !

RPD 115

BwsIcons: Une sélection d'icônes doubles géantes et normales très amusantes.

Couleurs: Comment accéder facilement à un Workbench de 8 couleurs et créer des icônes de 8 ou 16 couleurs !

Fahrion: Encore une collection d'icônes animées vraiment très bien réalisées.

IconPg: Une sélection d'icônes coquines !

Fonts: Un jeu de fonts du type Adobe/Avantgarde, à mettre dans votre directory Fonts.

MacFontCvrt: Convertissez des fonts Mac pour votre Amiga.

JecIcons: Une série de petites icônes animées.

MusicIcons: Pas d'icônes pour lancer vos fichiers musiques ? Voici une sélection qui vous interessera.

Fonts.pic: Un avant-goût des Fonts cidessus.

ClipArt1 et 2: Un superbe alphabet géant en haute résolution !

RPD 116

AdventureSys: Un langage de programmation pour écrire vos propres jeux d'aventure texte.

SmallTalk: Un petit langage orienté objet.

Web: Un préprocesseur pour les programmes en assembleur. Il convertit ceux-ci afin qu'ils soient reconnus par un assembleur 68000.

Pilot: Un langage de CAI (Instruction Assistée par Ordinateur) pour faire des fichiers scripts.

TollKit1: Une série d'outils (fichiers macros et librairie) à utiliser en assembleur pour mieux exploiter votre Amiga. Excellent pour les programmeurs.

RPD 117

Lumiére: Bootez la disquette 117 et attendez. Vous comprendrez vite à quoi sert ce soft.

NewMovie: Un programme pour visualiser les animations Sculpt (3D et 4D).

Bubbles: A voir à l'aide de NewMovie. Il y a du ST là dessous !

GhostPool: Une superbe animation du Dr Gandalf (un habitué des démos contest...) sur DBW Render 2.0, où vous verrez un billard jouer tout seul !

EDITO

Chers lecteurs et lectrices, au nom de toute l'équipe d'Hermès Diffusion, je vous souhaite le bonjour. Comme vous pouvez le remarquer, rien n'arrête notre équipe et malgré le sacro-saint premier Mai, nous sommes toujours fidèles au poste.

Ce mois-ci, en plus des rubriques habituelles, nous vous proposons une nouveauté de choix avec la présence sur la nouvelle Hermès Prestige 5 de l'AMXLISP V 2.0, dont le lancement a été différé suite à des problèmes de documentation.

Pour le prix habituel d'une Prestige, nous vous proposons un langage orienté objets, dérivé du LISP. La disquette contient bien évidemment tout ce qu'il faut pour développer vos programmes.

Il y a l'interpréteur, un éditeur, les bibliothèques systèmes et la documentation en français. Le tout est appuyé par de nombreux exemples. Alors pourquoi attendre plus longtemps? Précipitez vous sur le bon de commande et entrez dans l'univers de la programmation orientée objets.

Herr Doktor Von Gluten
StimmelImDorf
n'a rien à ajouter à cela !!

RPD 118

PhoneMate_3.027: Annuare informatisé. Recherche vos numéros et les compose pour vous. Détecte aussi les numéros de téléphone des appels.

Bell: Remplace le bip du DisplayBeep() de Intuition.

Read&Print: Deux utilitaires pour lire et imprimer des fichiers.

MemoPad: Un utilitaire pour vous rappeler vos rendez-vous, anniversaires,... Source en Modula2 incluse.

Rez.3: Comment rendre résident vos programmes.

Big et NW: Deux petits programmes pour d'une part agrandir deux fois toute portion de l'écran, et d'autre part, faire passer une fenêtre au second plan tout en rendant active la nouvelle fenêtre du premier plan.

MathPaint: La version 1.0 du MathPaint de la Prestige 1.

MenuRunner: Accédez jusqu'à 40 programmes depuis votre Workbench par menus déroulants.

Print: Un très bon utilitaire d'impression.

DefDisk: Un programme pour changer facilement le "System Disk" par défaut. Source en C incluse.

MouseUtil1.0: Un accélérateur de souris en 1812 octets. Source en Asm incluse.

BFormat: Permet de formater quand même des disquettes reconnues comme inutilisables par l'AmigaDos.

SCalc: Un tableur très bien réalisé.

ViewBoot: Pour voir les bootblocks de vos disquettes.

Simplical.0: Logiciel de gestion basé sur la programmation linéaire. Résoud les systémes par la méthode du Simplexe.

RPD 119

Un très joli SlideShow dans le style RPD. A noter quelques images en Ray-Tracing très réussies.

RPD 120

Animballs: Animation de boules définie par l'utilisateur. Celle-ci s'effectue avec la souris (axes de rotation, vitesse de rotation,...).

Battleships: Une jolie bataille navale avec d'agréables graphismes.

Muncho2: Un programme qui vous permet d'installer des petits sons digitalisés qui sont activés lorsque vous enlevez ou mettez une disquette dans l'un de vos lecteurs. Hilarant, je ne peux plus m'en passer !



SpeechToy: Utilise la synthése vocale de votre Amiga.

RJP10: Un ensemble d'outils de développement pour le programmeur. Très intéressant.

Delux: Avec votre bouteille de ketchup, vous devez arroser hamburgers, hot-dogs, paquets de frites, milkshakes... Je ne vous étonnerai pas en vous disant qu'il s'agit d'un shoot'em up bien sympathique.

Wave: Permet de faire des manipulations sur des sons digitalisés.

RPD 121

CarAnim: Animation d'une voiture écrasant un monocycle.

RPD 122

ARP_V1.1: Une version de la célébre bibliothéque ARP.

RPD 123 a et b

Video-Film: (1 méga requis). Belle animation représentant des vaisseaux spatiaux approchant d'une planéte.

ComingAt.Anim: (1 méga requis). Animation réalisée sous VideoScape 3D par Jim Robinson. C'est la suite de Video-Film.

RPD 124

VLT: Le célébre émulateur VT100 et Tektronix.

Amic_.59E: Programme gérant le transfert de données par téléphone de façon automatique, en utilisant un script.

Access_1.3: Programme de gestion des transferts de données par Modem sous ANSI.

Zoo_1.41: Version 1.41 du programme d'archivage bien connu.

[RPD 125

Amigantt V1.01: Un outil de définition et de gestion de projet conçu pour représenter de façon simple et interactive les tâches nécessaires à l'accomplissement d'un projet particulier, en utilisant les diagrammes de Gantt.

WKeys_2.33: Programme qui permet de faire toutes sortes de manipulations sur les fenêtres sans l'aide de la souris, mais uniquement en utilisant les touches de votre clavier.

MenuText: Permet de modifier les textes des menus et sous-menus.

Tablature: Transformez votre Amiga en synthé.

Menuaire: Installe, modifie ou enléve des équivalents au clavier pour les menus. Programme français avec doc en français.

Worm: Simulateur de déplacement de vers.

PhotonSlideShow: Un slideshow réalisé par l'auteur de PhotonPaint. Lit les fichiers IFF, HAM et photonPaint, et les afiche à l'écran suivant un script prédéfini.

RPD 126 a et b

Tunnel, SSachiko3 et Relativity: 3 animations présentées à l'aide de ShowAnim. Mention spéciale à SSachiko3, clône de la célébre animation du Chat. 1 méga requis.

RPD 127

DragSample: Source en C d'un programme permettant de déplacer une fenêtre dont la barre de déplacement est cachée par une autre fenêtre.

Anim: Sources et exécutables en C (Aztec) de toute la série Anim: ShowAnim, GrabAnim et DisplayAnim, plus une documentation expliquant leur fonctionnement.

Midi_1.5: librairie MIDI V1.5. Contient la librairie MIDI, des utilitaires avec sources en C, Basic et Assembleur, ainsi que les documentations.

C_Robots: Jeu de stratégie de combats entre robots dont vous réalisez les programmes d'attaque et de défense.

Browser.Src: Source en C d'un programme explorateur de directories.

Copper: Exécutable et source en C (Aztec) d'un programme vous affichant sur un écran HR le listing commenté de la Copper List de l'affichage en cours.

RPD 128

SlideShow: Un très long SlideShow à la mode RPD. A voir.

RPD 129 a et b

Vrot et Pulse: 2 animations présentées à l'aide de ShowAnim; l'une est la rotation de la surface 3D: Cos(4R)+(20/R2+3) avec R=(X2+Y2)1/2, l'autre représente un entrelacement de sphéres et de pyramides. 1 méga requis.

RPD 130

Teapot.Anim: Une belle animation d'une théiére en mouvement sous VideoScape 3D.

Robot: Animation bien sympathique de John Patrick.

LES UGA SONT PARMI NOUS !

C'est par une nuit sans lune qu'elles sont arrivées. J'étais parti en mission à l'étranger pour Hermès et alors que, perdu en rase campagne, je cherchai un hôtel que je ne devais jamais trouver, je les vis pour la première fois. Une lueur surgit du néant devant ma voiture et à l'intérieur de cette aura se formérent devant mes yeux incrédules trois lettres de feu: U G A. Au bout de quelques instants, tout redevint brusquement normal: la nuit et le silence, troublé uniquement par le hululement lointain d'une effraie. Je me rendai sur le lieu de l'apparition et découvrai médusé quelques disquettes éparses. Je les ramassai rapidement et quittai l'endroit, non sans avoir jeté un dernier coup d'oeil alentours. Je rentrai immédiatement en France pour étudier mes précieuses découvertes. Voici le résultat de mes investigations:

UGA Utilities n°5

Telstar : Faites vos propres menus plein écran.

VirusHunter et VirusKiller V 2.3 : Deux Virus-Killers.

TetraPack : Un cruncher de fichiers type PowerPacker mais moins convivial.

Boot'em : Lancez un programme quelconque à partir du Boot !

CliBoot'em : La même chose mais en commande.

VirusRemover : Un extracteur de virus .

IRQ Killer : Le tueur du célèbre virus coquille IRQ.

SoundHacker : Traque les fichiers SoundTracker dans la mémoire de votre Amiga et vous permet de les manipuler.

DeluxePresetEditor : Un éditeur des Presetlist SoundTracker version "de luxe".

Stars-XMem : De jolies étoiles défileront derrière votre WorkBench.

Benchquake et Jumpbench : Deux gags à voir absolument !

MathPaint : La version de la Prestige 1 de ce grapheur desormais célébre.

FileCoder : Attribue un code secret à n'importe quel fichier. Pour éloigner les curieux.

ExplodingWindows : L'original du programme d'ouverture et de fermeture des fenêtres des Prestiges.

SlideShowCstr : Construisez vos SlideShows !

ScorePlayer : Pour jouer vos partitions (Instant Music, Sonix, ...)

UtilMaster V 0.69 : Un utilitaire du style Climate beaucoup plus complet. Trés bien.

Killer V 0.9 : Un autre tueur du virus IRQ.

SongCatch : Traque et trouve les fichiers sous Sound FX.

Target: Un programme trés méchant pour faire du tort aux disquettes de vos pires ennemis.



ExtractFonts : Ce programme produit un fichier source C à partir de n'importe quel jeu de fonts de votre Amiga afin de pouvoir utiliser ces fonts sans que ceux-ci se trouvent dans votre directory fonts.

Conversion : Décomposez les fichiers ANIM en fichiers IFF qui ont servi à produire l'animation.

RemapIFF.pic: Un programme qui "remappe" tous les fichiers IFF et HaM à 32, 16, 8, 4, ou 2 couleurs.

DiskSalv1.32: Pour sauvegarder ce qui peut l'être sur une disquette endommagée.

UGA Utilities n°6

Packer2.1b: Eh oui, la version 2.1b du célèbre PowerPacker de Nico François. Pour les collectionneurs.

Crunch et Decrunch: Les deux fameux utilitaires du même Nico François. (cf Prestige 1).

MenuSelector: Composez vos menus en plein écran. Une autre façon de gérer les menus par rapport à TelstarMenu.

StructureHunter: Un petit utilitaire de traitement antivirus (gestion et archivage des bootblocks).

U.B.I.: Vous permet d'installer toutes une série de bootblocks (Antivirus, contrôle de la mémoire, NoFastMem,...) contenus sur la disquette (tiroir 'BOOT') et de tester les virus de cette époque (Virus contenus dans le tiroir 'VIRUS', attention !).

PictureView: Vous permet d'afficher à l'écran une image IFF pendant un temps que vous déterminez.

GizmoDisplayer: Un afficheur de texte avec option d'impression.

SuperRipperV1.0: Pour traquer les musiques de vos jeux favoris, afin de pouvoir les réutiliser.

Ed: Un éditeur de texte pour les programmeurs (dans le style de DME de M.Dillon) qui nous vient d'Allemagne. Citons dans les options: WYSIWIG, vitesse d'affichage rapide, tourne en tâche de fond,... Achtung ! Documentation en allemand.

CopperMonitor: Ecrivez vos CopperList plus facilement.

BootFilter: Comment installer ou enlever le filtre passe-bas (Power Led) de votre Amiga, à partir du boot.

StarPrintUtility: Un utilitaire d'impression.

LoadWB: Un utilitaire qui charge un écran 640*256*2 sur votre écran Workbench.

VirusX3.2: La version 3.2 du célèbre chasseur de virus.

CheckForReturn: Un petit utilitaire qui interrompt un fichier script en attendant que l'on appuie sur la touche 'Return'.

CCOP: Vous montre la CopperList de l'affichage en cours.

SMon: Un petit moniteur bien utile pour les programmeurs en assembleur.

FileKiller: Pour détruire complétement un fichier d'une disquette.

BinToSource: Un utilitaire qui permet de convertir un fichier binaire (une image par exemple) ou même un fichier texte, en un fichier assembleur de dc. (declare). Les programmeurs apprécieront beaucoup.

CCL: Affiche le contenu des registres quand un programme est lancé.

Icontype: Changez à volonté le type de vos icônes.

UGA Utilities n°10

PowerPacker2.3b: La toute nouvelle version du PowerPacker de Nico François.

PowerPackerMore: Un afficheur de fichiers texte compactés !

Installer: Un boot qui définit les touches F1 à F4 comme interrupteurs ON/OFF pour l'extension mémoire, les lecteurs externes, la mémoire Chip et le filtre passe-bas !!

Brian's SoudMon: Un programme pour retravailler les fichiers SoundTracker.

SoundSystemII: Un autre excellent programme pour manipuler les fichiers sons.

PCopy: Un copieur bien réalisé.

SekaGenerator: Désassemble des codes assembleur et les transforme au format Seka.

DisCruncher: Un compacteur de disquettes dans la lignée WARP ou DiskToFile.

ZoomWindow: Un petit programme amusant pour ouvrir vos fenêtres, dans le style de ExplodingWindows.

Calckey: Une petite calculette qu'on peut facilement appeler une fois installée.

L.D.Killer: Vous permet d'éliminer les deux derniers types de virus de la triste lignée des Lamer Revenge.

PicView: Pour afficher des images dans n'importe quel mode (sauf le HiRes Overscan).

PicFind: Pour les possesseurs d'A1000 qui, à cause de leur méga de ChipMem, ne peuvent regarder les beaux SlideShows.

VCCRipper: Encore un programme pour trouver les musiques en mémoire.

PWI: Installe un boot sur vos disquettes qui fait s'ouvrir les fenêtres CLI en mode PAL (256 lignes).

TextEditorV1.1: Eh oui, c'est bel et bien un éditeur de texte.

Translator: Pour convertir un fichier binaire en un code source pour SEKA, DEVPAC,...

DiskTroyer: Pour formater rapidement une disquette.

BootAlloc: Déclare la mémoire de la zone $80000-$fffff en FastMem.

Converter: Convertit un fichier texte réalisé sur un traitement de texte en code Seka dc.b.

InstallItAll: Pour installer un programme sur une disquette.

Phone: Compose vos numéros de téléphone (avec le combiné contre votre haut-parleur).

Kill'em: Un tueur de virus avec moultes options très utiles, et français de surcroît.

MenuMaker: Un faiseur de menü sehr Konfifial ! Ach !
(si vous parlez l'allemand).

GuruMaker: faites vos propres Guru en quelques secondes pour effrayer vos amis ! Vraiment très amusant, à essayer.

VectorChecker: Vous affiche la liste complète du contenu de tous les vecteurs (dont les fameux KickTagPtr, KickMemPtr, CoolCapture et ColdCapture).

UGA Musik n°7

Une disquette contenant dix superbes musiques, à écouter de préférence sur une chaîne hifi. Le tout est agrémenté d'un superbe vu-métre dans un très joli écran de présentation. Encore une pierre à l'édifice de qualité que représente la collection UGA.

UGA Newsflash n°8 a et b

Enfin un magazine digne de ce nom sur notre Amiga. Des news, des démos, des jeux, des aides à la programmation, des interviews, des utilitaires, des screenshots de preview,... et bien d'autres choses encore. Imaginez tout ce programme déboulant sur votre écran. Croyez-moi, vous serez époustouflés par ces disquettes, tant leur qualité et leur contenu, sans parler de la convivialité (le menu a été réalisé par Nico François), sont exceptionnels.

J'arrête là les superlatifs. Il faut voir ces disquettes!

Note: Vous pouvez constater, à la vue des descriptions qui précédent, que la collection UGA est sans doute l'une des plus belles séries de DP en Europe, si ce n'est dans le monde.

Encore une fois, la France est l'une des dernières à découvrir cette remarquable production; c'est pourquoi nous sommes en train d'acquérir la collection compléte chez UGA et nous espérons pouvoir vous la proposer très bientôt. Un amical merci enfin à Pierre Ardichvili qui nous a procuré la Newsflash 8 et l'Utilities 10.

Les Utilities et la Musik sont proposées au prix de 30FF chacune.

Les Newsflash sont distribuées au prix de 40FF les deux disquettes.

EN DIRECT DE CHEZ NOUS

C'est le mois de Mai, le joli mois de Mai. Et qu'est-ce qui fleurit au mois de Mai, hein? Le muguet, bien sûr, mais aussi les fabuleuses animations de Frédéric Boullier, oh yeah !

FRANCE n°13: Révolution

Très belle animation de Frédéric Boullier (pléonasme) réalisée avec Sculpt 4D. Cette fois, Frédéric, au sommet de son art, anime un drapeau français. C'est de "toute Bôôté". A voir en écoutant la Marseillaise.

Pour le même prix, vous trouverez en plus (on vous gâte) deux superbes images de Frédéric: vous avez en mémoire morte l'effroyable image de l'ignoblement abominable El Yeti et de Ramon son acolyte, qui hantérent jadis la couverture d'A-News.

FRANCE n°14: Mapping

Frédéric Boullier ne cesse de nous étonner. Cette fois il signe une MAGNIFIQUE animation réalisée avec TurboSilver. Imaginez trois boules de cristal évoluant sur un parquet de chêne, ainsi que des cônes mappés, et puis une boîte de coca, et puis... N'en jetez plus ! C'est génial ! Ed, arrête de baver sur l'écran. En prime, une belle image sur laquelle vous pourrez admirer d'autres bien beaux mappings.

Flat Six et Ed l'Epicier.

EN BREF...EN BREF... EN BREF...

Voici en bref (NDLR: Eh Flat Six, soit bref... Pouf Pouf) quelques informations:

● Halte à la vivisection ! J'en connais qui renoncent à commander les excellentes disquettes d'Hermès, ne pouvant se résoudre à mutiler leur *ANiouz* - On les comprend. Une solution simple: photocopiez le bon de commande ou à défaut, faites votre commande sur papier libre, voire sur ordonnance comme l'excellent Docteur Bonnetouche d'Antibes que nous saluons au passage.

● A l'attention de nos amis Suisses: n'omettez pas de joindre une preuve de votre réglement à votre commande (photocopie du mandat...).

● Sachez que le catalogue est toujours en cours, mais malgré sa vitesse sub-escargotique, le bout du tunnel approche. Nous ne manquerons de vous informer dés qu'il sera disponible.

On voulait du bref, j'ai fait bref. Bref, à bientôt.

(NDLR: Ouf!)

Flat Six

BON DE COMMANDE

A retourner à :
En France:
HERMES Diffusion
BP 304.59220 Denain
En Belgique:
MiA Software
BP 111 2018 Anvers 14

HDNC (Numéro de Client): ______
Nom: ______
Prénom: ______
Adresse: ______
CP: ______ Ville: ______

20FF(125FB)
Fred Fish Disks 1-282
Amicus 1-26
TBAG 1-25
Faug 1-75
PaNorAmA 1-98
RPD 1-164

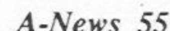
Les RPD 17,84,86,101,106,107,123,126,129,143,146 151,155,163 et FAUG 61 comportent 2 Disks (40 FF)

30FF(190FB)
HERMES Prestige 1-5, HERMES France 1-14,
Bordello Beauties (à réserver aux adultes) 1-19 + 20-26 (Art Disks)
UGA Utilities 5,6,10 - Musik 7 - Newsflash 8 a et b (40FF les 2 disks)
35FF(220FB)
M.i.A Disks 1 à 4
360 FF (France uniquement)
Digitaliseur monophonique HERMES Diffusion en KIT

Collection	Disquettes	Total
	Frais de port	10 FRF
	Envoi en recommandé (facultatif): +10 FRF, SUISSE: +20 FRF	
	TOTAL	

Règlements par chèques bancaires ou postaux libellés à l'ordre d'HERMES Diffusion (ou MIA Software pour la Belgique).

Bon de commande valable jusqu'au prochain numéro d'A-NEWS 5-90



Suite de la page 9: Journaux Allemands

bon: ***Transcript 1.00***, ***Textomat***, ***Kindwords 1.09*** (grec + math.), ***BECKERtext 1.00***

Nouveau séquenceur "***Tiger Cub***" de Dr. T's (Amiga Magazin, mai). Dans l'Amiga Magazin de ce mois, on peut trouver un test sur deux programmes de PAO: ***Pagesetter II*** et ***PageStream*** version 1.8. Ce dernier, malgré quelques points négatifs comme un "plantage" trop fréquent, une lenteur dans certaines parties, des problèmes d'accentuation avec Word Perfect, paraît être le meilleur. Nouvelle version du compilateur ***AZTEC C 5.0*** (*Amiga Dos*, mai). Amiga Dos a testé ***PixelScript*** de Gold Vision qui permet d'utiliser des imprimantes matricielles en postscript. Solution soft pour le hard des imprimantes laser non-postscript. Résultat: seuls points vraiment négatifs: un mauvais manuel utilisateur, nécessite beaucoup de mémoire et prix trop élevé pour un utilitaire (1.050 F) (*Amiga Dos*, mai).

Commodore USA et Dr. T's ont préparé un package avec un kit Amiga 2000 et des programmes de musique, composé du KCS séquenceur version 3.0, the Copyist Apprentice qui est un programme d'impression des notes. Choix d'un programme éditeur/librairie (*Amiga Welt*, mai).

Nouvelle version de ***Cygnus Ed Professionnal*** Release 2.0. Prix 700 F ((k) *Amiga Welt*, mai). La version ***Turbo Print Professionnal*** est enfin distribuée. Son prix est de l'ordre de 700 F ((m) *Kickstart - Amiga Spécial*, mai). La nouvelle version du GFA Basic possède aussi de nouvelles commandes pour des calculs matriciels, factoriels, combinaisons plus une fonction qui permet de voir où se trouve le pointeur de data a fortiori de le placer. Le scrolling de l'éditeur est devenu plus rapide. Prix de la version 3.5 environ 800 F, le compilateur vous coûtera 480 F ((o) *Kickstart - Amiga Spécial*, mai - *Amiga Extra* 2).

Après de nombreux copieurs, voici une nouveauté du nom de TETRACOPY. Son côté remarquable, c'est que vous pouvez jouer à une variante de TETRIS pendant la copie de vos disquettes. Prix 200 F ((n) *Amiga Spécial*, mai).

Dans le C't du mois de mai il y a un article qui compare le Lattice C 5.0 et le ASTEC C 5.0. Je ne vous indique ici que les points négatifs: pour l'ASTEC C la documentation est trop superficielle, compilateur et compilation non résidents, pas de support ARexx, pas d'aide en ligne; pour Lattice C, ARexx que pour le debuggeur, pas d'aide en ligne et librairie pas totalement ANSI (*C't*, mai).

Et voici quelques renseignements divers...

A peine le 68030 à 50 MHz sorti, Motorola annonce le MC 68040 qui fait 20 MIPS. Résultat: bientôt une carte 68040 (*Kick Start - Amiga Magazin*, avril). Connaissez vous *DASA* ou *BYTEWARRIOR*? C'est le premier virus méchant sur Amiga. Au premier niveau il se reproduit sur le boot bloc. Au deuxième niveau, après avoir décelé sa présence sur le boot, il calcule une nouvelle adresse pour détruire les secteurs d'un disque et comme par hasard les secteurs 38, 40, 41 où se trouve le répertoire. Mais cela n'est pas bien neuf. Par contre, si je vous dis qu'il existe des textes en Allemagne condamnant les programmeurs de virus, vous ne le savez peut être pas. J'ai gardé le meilleur pour la fin: le programmeur de ce virus s'est vu notifier fin janvier 1989 qu'une action juridique avait été engagé à son encontre devant la juridiction de Munich. L'affaire suit son cours... On parle de virus?

Ghosts de Lamer

Après l'infection des 300 premiers exemplaires de UBM-Text, voici que US Gold fait connaissance avec le virus Lamer Exterminator, facilement détectable avec Virus-X 4.0, sur les disquettes du jeu ***Ghouls 'n Ghosts***. Cette disquette se laisse réinstaller sans problème, le jeu ne démarre pas en boot (*Amiga Welt*, mai). *(Ed: C'est grâce à la persévérance d'Alain René, un de nos lecteurs, que le virus était reconnu sur les originaux distribués en France par UbiSoft et les disquettes retirées de la vente...)*

Dans Amiga Welt du mois de mai, on peut découper deux pages représentant l'utilisation du clavier pour ***Elite***. On peut donc avoir sous les yeux toutes les commandes de ce jeu. Amiga Welt lance une opération "Original au lieu d'illégal". Vous pouvez, pour la somme de 170 F, acheter la version ***Pagesetter I*** de Gold Disk (*Amiga Welt*, mai). J'ai relevé dans Amiga Welt et Amiga Spécial, la disquette Fish 301 où grace au programme Aquarium dans sa version 1.12 on peut retrouver tous les programmes Fish jusqu'au numéro 301.

Un nouveau programme d'installation pour disque dur est fourni par Microbotics avec le contrôleur SCSI hardframe. Ce dernier avec un Quantum est la solution la plus rapide pour un Amiga 2000 ((l) *Kickstart*, mai).

Et voilà pour cette édition des magazines allemands. Je vous dis à bientôt... après BALE...

Christian

(a) Tröps+ Hierl - ComputerTechnik GmbH - Jordanstr. 3 - 5040 BRÜHL - Tél. 02232-45018; (b) Andrew Wilson - 2 Meredith Avenue - Millswood South - Australia 5034; (c) Microtron - CH - 2542 Pieterlen TTM 6200 Vesbaden; (d) Heinsichson Schneider Young Ohg - 5000 KÖLN 41; (e) X-Pert Computer Service - Weiherwiese 27 - 6270 IDSTEIN - Tél. 06126/8809 (f) Rossmöller Computer Technik - Neuer Markt 21 - 5309 Meckemheim - Tél. 02225/2061; (g) Delaware Valley Software - P.O. Box 2007, Upper Darby, PA 19082-0507, USA - Tél. 001-215-446-9227; (h) Expert Services - 5912 Centiennial Cercle - Florence - KY 41042 - USA - Tél. 001-6006-371-9690; (i) Data & Electronics - Venlo G.V. Postbus 3119 - NL - 5902 RC Venlo; (j) Michtron U.K. - Po Box 68 - St. Austell Cornwall PL 25 - 4 YB - England; (k) ASDG - Incorporated, 925 Stewart Street Madison, WI 53713 USA - Tél. 001-608-273-6585; (l) Compustore - Fritz-Reyter-Str., 6000 Frankfurt - Tél. 069-567-399; (m) Irsee Soft - Grüntenstr. 6, 8951 Irsee - Tél. 08241-74327; (n) Media GmbH - Hammersbühlstr. 2 - 8999 Scheidegg - Tél. 08381/82299; (o) GFA Systemetechnik - GmbH Heerdter Sandberg 30-32, D-4000 Dusseldorf 11 - Tél. 0211/5504-0

Courrier

A-News

Existe-il un émulateur PC en soft ?

Guillaume Binet Paris.

PhilED: *Oui il y a le PCTransformer mais il est très lent. Ceci dit il fonctionne correctement en monochrome, en particulier avec Turbo Pascal et Turbo C. Un défaut tout de même, il semble ne pas aimer Super Agnus et refuse obstinément de fonctionner avec lui.*

Salut Roméo

Lors du N° 23 tu nous décrivais une interface AREXX pour CygnusED et l'AZTEC. J'ai essayé de me procurer ces logiciels sur Paris mais je n'y ai pas réussi. Pourrais-tu me donner tes sources ainsi que pour le DEVKIT de Peter Cherna.

Xavier Gagarin 93

Roméo: *Il doit être possible d'acheter CygnusED et l'AZTEC dans les bonnes boutiques, ou du moins on doit pouvoir les commander. Sinon, Cygnus Ed Pro est disponible pour 99$ chez ASDG 925 Stewart St, Madison, WI 53713 USA (tél 608-273-6585), et Aztec C 68k/Am-d pour 299$ chez Manx Software, 160 Ave of Commons, Shrewsbury NJ 07702, USA. Devkit est disponible sur la disquette FISH 297 (demander chez Hermès Diffusion).*

Cher A-News,

Est il possible de connecter une Trumpcard 500 sur un Amiga 1000 pour utiliser A-MAX avec un disque dur? La présence d'une Inboard SPIRIT n'est elle pas gênante?

Yves Peysson 13

Roméo: *En principe, bien que le test n'ait pas été effectué par nos soins, il n'y a pas de contre indication. La TRUMPCARD fonctionne parfaitement sur un 500 avec les IN500 et IN500S2, il doit en être de même avec un 1000. Il suffit de brancher le boîtier diodes vers l'arrière et de le faire reposer sur une cale de la hauteur nécessaire. A titre indicatif, le HDA et le Skyline fonctionnent indifféremment sur A500 ou A1000 donc à priori pas de problèmes.*

Messieurs,

Comment désactiver le Super Agnus? Mon revendeur Amiga m'a envoyé une disquette nommée Kill Chips. Ce Kill Chips est une routine qui détecte le super Fat Agnus et normalement doit le désactiver en tapant Kill Chip dans le CLI, mais après avoir écrit ça, mon ordinateur se plante et fait un GOUROU.

Roméo: *Kill Chip est un utilitaire qui transfère les 512k de CHIP RAM supérieure en FAST RAM et peut servir par exemple pour ceux qui ont le Super Fat Agnus et 1 méga de RAM et qui voudraient faire tourner Deluxe Paint III. Il marche très bien sur mon Amiga 500. Si*

vous avez des plantages avec les jeux, c'est un résultât de programmation "illégal" qui n'est pas causé par Kill Chip.

***Charles Pean** (85) nous écrit pour nous faire part du fait que le programme SECTORAMA fonctionne parfaitement avec la dernière version de SETPATCH.*

Cher A-News

Lorsque l'on croit avoir réalisé un bon programme DP et que l'on veut le faire passer sur DEEP quelle est la procédure à tenir ?

Chorizo Kid: *Il suffit de m'envoyer une disquette avec le programme en question à l'adresse suivante : A-NEWS, Des DP pour Chorizo, 24500 EYMET. N'hésitez pas à m'écrire.*

Messieurs

Pourriez vous m'indiquer la façon de procéder pour mettre dans les préférences du WorkBench 1.3 les caractéristiques de l'imprimante CBM MPS 1500C? Cette imprimante ne se trouve pas dans la liste des drivers.

Victor P. Tourre Toulon

PhilED: *Il suffit de recopier le driver dans le répertoire devs/printers pour pouvoir ensuite le sélectionner avec Préférences. Pour se procurer le bon driver, le plus simple est de le réclamer au vendeur de l'imprimante qui doit être en mesure de palier à ce problème dans un délai raisonnable.*

Bonjours

Ayant acheté un Amiga 2000B avec disque dur et passerelle XT, j'ai quelques problèmes avec certains logiciels. Sans vouloir les mettre sur le disque dur (je réserve celui-ci à des applications dessin vidéo), certains softs ne veulent pas fonctionner. J'ai des erreurs du type GOUROU soit au démarrage soit plus tard. Peut on inhiber le disque dur par une commande du type DisMount?

Roméo: *Le problème peut en effet venir du disque dur car certains programmes supportent mal la présence de ce dernier, essentiellement des jeux. Si le 2000 est suffisamment récent il est équipé du nouveau circuit Big Fat Agnus et les "plantages" peuvent aussi provenir de cela. A part sortir la carte disque dur il est difficile de cacher sa présence au système. Une commande du type DisMount ne ferait que libérer la mémoire utilisée par ce dernier et il y a fort à parier que cela ne serait pas suffisant.*

ô A-News,

Un matin d'Avril, alors que mes yeux vagabondaient paisiblement sur les lignes sublimes de quelques anciens A-News et que les mélodies relaxantes des "Notting Hillbillies" me titillaient agréablement l'oreille jusqu'au plus profond de ses méandres jaunâtres, un test mené tambour battant par le terrible Chorizo Kid, m'a tiré de mon agréable torpeur pour me plonger dans la joie la plus dévastatrice. Il s'agit du test du "Professional Music System MM5000 5 octaves Keyboard" de Eidersoft du numéro 16. La question qui a aussitôt assailli mes méninges puissantes fut et demeure (jusqu'à ce qu'une âme charitable vienne me redonner le goût de vivre): Où peut-on se procurer cet exquis matériel en France?

Christophe Guittenit 31000 Toulouse

Ed: *A notre connaissance il n'y a pas de distributeur de ce produit en France. J'ajouterai que j'ai trouvé les performances du clavier décevantes même si, pour le prix, on n'est pas volé.*

Monsieur

Je viens d'acquérir le logiciel "Deluxe Paint III" et je m'aperçois que toute la documentation est éditée en Anglais. Pourriez vous m'indiquer où je pourrai trouver des renseignements sur ce soft en français?

François Klein 68310 Wittelsheim

Ed: Deluxe Paint III est actuellement distribué avec documentation en français par Guillemot. Demandez à votre revendeur.

Chère équipe d'A-News

Suggestions: Xavier Leclerq, Pasteur* de l'Amiga (*Chasseur de virus, pas berger): continuez à nous tenir au courant de "nouveautés" tout en les décorticant, mais pourriez vous également nous dire, quand et par quel moyen ou programme ils sont "traitables".

Questions. Je possède un A1000 à 512 Koctets et deux drives. Que puis-je faire d'autre que des jeux? La question peut paraître idiote alors je m'explique. Si les premières versions des softs non ludiques comme DPaint ou les premiers modeleurs 3D se contentaient de 512K, ce n'est plus le cas à l'heure actuelle et j'ai l'impression que les concepteurs de cartes d'extension se disent: "on est vite limité avec tel logiciel, augmentons la mémoire" et que, à la suite, les concepteurs de logiciels pensent "tiens, puisqu'on a de la place, si on ajoutait telle ou telle possibilité".

Pourquoi ne pas prévoir, par exemple des programmes modulables avec la possibilité; pour les possesseurs de "petites" configurations, de ne charger en mémoire que la partie utile sur le moment ainsi qu'une sauvegarde de tout ou partie du travail quand la mémoire commence à saturer. Cela permettrait aux "grosses stations" de travailler confortablement avec tout en mémoire et aux autres, au prix certes d'un raléntissement sensible, de s'essayer à de grandes oeuvres qui pourraient, si elles plaisent donner envie de passer à une plus grosse configuration.

D'une certaine manière, c'est commercial. J'essaierais volontiers la création 3D mais avant d'acheter des cartes d'extension ou accélatrices, j'aimerais voir de quoi je suis capable en la matière.

Christian Badel 92160 Antony

Ed: Xavier est lui-même auteur du "Master Virus Killer" dont la version 1.7 est disponible chez Hermes Diffusion (Domaine Grand Public). Il fait des mises au jour au fur et à mesure qu'on découvre de nouveaux virus.

A propos de la mémoire, il est certain qu'avec les compatibles-A501 (512k mémoire pour A500) approchant le prix de 600F il y a de moins en moins de raisons de limiter les fonctions d'un programme pour pouvoir tourner dans 512k. Mais il est vrai que la situation est moins évidente pour les possesseurs d'Amiga 1000 (extensions mémoire plus chères).

Ed: *Nous avons ajouté un petit questionnaire facultatif à notre rappel de fin d'abonnement. Il comporte les trois cases suivantes:*

"Ma configuration.........",

"J'aimerais voir plus d'articles au sujet de......" et

"J'aimerais voir moins d'articles au sujet de.........".

Les réabonnées du mois dernier ont presque tous rempli ces lignes, et nous les en remercions.

*Certains lecteurs en profitent pour parler de tout autre chose, comme **Fabrice Neyret** qui note:* "N'enlevez rien, ajoutez juste! Vive la couleur et le papier glacé (encore que ça n'était pas indispensable à l'intérieur). A quand les 300 pages?"

*Plusieurs lecteurs nous ont félicité pour la mise en page du mois dernier; en fait, la mise en page était "normale", c'est le papier glacé qui fait que les noirs sont plus noir. **F. Coste** (95 La Frette) lui, est seul à venir au secours du papier mat:* "La nouvelle couleur soit, mais pas bleu ciel, c'est pas beau... Le papier, pourquoi? Ce n'est pas mieux, le papier glacé n'apporte rien... Pitié! .. Baissez le prix, ne serait-ce que de quelques francs.."

Espérons que le rouge de ce mois lui va mieux et ajoutons que nous avons trouvé un papier glacé au même prix que le mat.

A-News

Je profite de cette lettre pour vous dire l'intérêt que je porte à la lecture d'A-News et sachez qu'en tant qu'enseignant, j'ai bien apprécié l'article sur les systèmes auteurs. Je souhaiterais si possible davantage d'informations concernant l'utilisation de l'Amiga en milieu éducatif. Au collège où j'enseigne les sciences-physiques, les Amiga ont fait cette année une percée très remarquée, nous avons réussi à un groupe de trois collègues, à obtenir l'achat d'un 2000/AT et de trois 2000/XT. Nous envisageons à terme l'installation de toute une salle informatique pleine d'Amigas. Vous le voyez, nous sommes optimistes, les PC n'ont qu'à bien se tenir. Nous comptons sur votre concours efficace pour continuer à nous donner toutes les informations pour mener notre entreprise à bien (logiciels, matériel, réseaux, adresses utiles, contacts avec d'autres établissements, etc...). Pour l'anecdote, depuis un an, quatre collègues ont investi personnellement dans un Amiga, je pourrais peut-être obtenir quelques largesses de la part de Mr Commodore pour avoir répandu la bonne parole?

Yves Martin, un Amigaprof, 89100



CONTACTS ET LOGICIELS

Diffuse COMPILATEUR C du Domaine Public. Tout installé et prêt à fonctionner immédiatement. Très simple d'emploi grâce à une programmation specifique des touches de fonctions. Exemples et tutorial en français imprimé sur papier + DOC originales. Le tout sur 2 disks 75 frs. Idéal pour débuter. Envoi rapide assuré. Hammouche Serge, 3 Rue Anatole, France, 13220, Chateauneuf Les Martigues.

Vends NBX originaux de jeux Amiga et C64. Livres LM, basic, Amigados... Lot de disquettes 5 d'un C64 à céder. Contactez Eric 43-72-00-39 +18H.

MATERIEL

Doublez la mémoire de votre Amiga 500: vends EXTENSION MEMOIRE 512K. Avec ou sans horloge temps réel et interrupteur. Prix: 700F TEL: 88-87-53-72 ou 88-87-66-75.

VDS CSE DEP COOPE A2000-XT 20 MO + imprim + 10kg de docs dévelop. (rares) Intuition, Hard, Graphics..... + nbx.lang, C, LISP, ASM, PROLOG, MOD2, PASCAL, + 70 disq.div. Le tout 19000F TEL: 78-89-24-21

Vends AMIGA 500 (drive interne, souris, Workbench 1.3 et unité centrale) + EXTENSION MEMOIRE A501 portant l'ensemble à 1Mo de mémoire interne pour 4000 Frs. Vends AMIGA 1000 pour 3000 Frs. Vends MONITEUR 1081 Haute Résolution pour 1500 Frs ou pour 1200 Frs si l'achat se fait avec un des deux Amiga. TEL: (HR)48-50-65-20 ou (HB)99-28-64-13 chambre AS 104 et demander Pascal pour discuter des prix et des modalités de transaction. (Tout le matériel étant en très bon état de marche).

A saisir AMIGA 500 + EXT. A501, GST 30 + encodeur EPAL + logiciels graphiques + jeux. TEL: Patrice 43-70-12-76

Pour Amiga 2000B, vends DISQUE DUR 40 Mo, autoboot, temps d'accès 28ms, état neuf, très peu servi. Prix 5800 Frs. TEL: 47-90-66-91 après 20heures. Demander Gilles.

Urgent! Vends AMIGA 500 + extension mémoire A501 + Moniteur 1084 + drive externe + imprimante Citizen 120 D + logiciels. Prix: 7000 Frs. Xavier TEL: 42-24-03-47

Vends cause départ: Prix d'ensemble ou séparer à débattre. COMMODORE A2000 + moniteur 1084 + tapis souris + Carte AT + lecteur 1.2Mo sous garantie + docs + progs (PerfectSound, Professional Page + DPIII + Fantavision etc... en Cadeau). Vends aussi autres original Bombee, Tennis Cup, Kick Off... Prix 18000 Frs à debattre l'ensemble. AMSTRAD AMD 6128 + moniteur couleur en cadeau Prix 2000 Frs à débattre. CASIO Personal computer PB700 text mémoire + imprimante. Prix 3000 Frs à débattre. Téléphonez si intéressé à partir 20h au 43-00-90-35 ou 43-00-16-52. Demander Didier.

Vends IMPRIMANTE matricielle MPS 1230 Commodore + 3 rubans encre. Garantie 6 mois, pour 700 Frs. Recherche sources en GFA Basic. Pointu David, 54-74-27-60, 26 Rue du Plessis, 41000 Blois

Vends AMIGA 500, extension A501, lecteur 3" externe, moniteur coul., digitaliseur son, logiciels divers, livres, démos, boîtes de rangement, disquettes. 7500 Frs. TEL: (1) 46-45-09-01 BUR Demander Jean-Jacques 46-26-43-94

Vends TABLETTE EASYL A1000, bon état, 3500 Frs. TEL: 93-36-52-56 après 20H. Adresse: Alpes Maritimes - Grasse.

Vends GENLOCK GST30XP. Etat neuf 4450 Frs, vendu 3950 Frs. Servi une fois, garantie valable jusqu'au 17/11/90. Tél: (1) 69-41-80-82, demander Pierre.

INTERFACE JOYSTICK AMIGA 500/1000/2000 à 150 Frs; DIGIVIEW 3.0 et 4.0 PAL POUR AMIGA 1000 à 800 Frs; DIGITALISEUR AUDIO, AMIGA 500/2000 avec sortie imprimante, entrée micro pour 700 Frs; BOOT SELECTOR AMIGA 500/1000/2000 à 100 Frs; GENLOCK INCRUSTATEUR AMIGA A500 à A2000 GST 30 XP 3000 Frs; MAGNETOSCOPE GRUNDIG VS 385 HI-FI STEREO PAL/SECAM COMPATIBLE C+ très peu servi 3900 Frs; TORCHE HAMA "MAGNUM 300 ZOOM" 220 V 300 WATT à 600 Frs; TEL: 84-22-49-45 heures repas, rajouter port PTT.

A vendre AMIGA 2000 + moniteur couleur + extension memoire 2 Mo + Carte XT + Disque dur 32 Mo + second lecteur + livres et logiciels. Le tout pour 15000 Frs. Tél: (1) 45-07-80-18 le soir.

A vendre TABLE DE CORRECTION VIDEO: (très bon état) VIVANCO VCR 3044 norme pal et audio stéréo. Prix 3500,00 Frs. Tout renseignement complémentaire au 56-79-80-69 heures bureau, 56-40-35-04 le soir après 20H.

Vends A2000B + CARTE AT + EXT MEM 2 meg + H.D. 20 meg + imprimante couleur (cause A3000). 20,000 Frs. Remy, TEL: 30-45-00-69

Vends A2000 + 2° lect. int + car. AT + EXT MEM 2Mo + 2 DISQUES DURS (1 * 40Mo - Amiga + 1 * 30Mo - PC) + cart VIDEO PAL + imp. coul + mon. coul. (DOS 4.01 PC) (WB 1.3 autoboot AMIGA). 25000Frs; TEL: soir 16- (1)- 45-34-85-21

Vends pour Amiga 500 EXTENSION DE MEMOIRE A501 (512k) en excellent état pour 700F ou l'echange contre 4 RAM 514256A. Tél 41-51-96-38 HR

Vends A2000 Pro garantie disque dur 32Mo, 3Mo mém, 2 drives, 1 carte MIDI, 1 kit PCXT, 1 console VT100, 1 imprimante 24 aiguilles, prix 29000F. Tél 1-42-78-53-31

CLUBS *(rubrique gratuite)*

FRANCE

18 Club Informatique, BP413, 18007 Bourges Cedex Tél 48-24-66-24
36 MEGA-CLUB AMIGA, 33 Rue Ferdinand Seville, 36300 Le Blanc.
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours Cedex. Tél 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE – BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 Stéphane Parenton.
38 VIENNE INFORMATIQUE 38780 Pont-Eveque, tél 74-57-20-78
44 Power Club Commodore, Hédi TRIKI, 2 av de la jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91
49 CLUB AMIGA ANGERS: Pour tout renseignement: Alligand Denis, 65 rue du Bon Repos, 49000 Angers. Tél 41-44-21-51
57 ALICE club informatiue, Maison des Jeunes, r Clémènceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.
64 FRAUG, French Amiga User Group, BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-41-17-91.
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET TéL 59-52-34-03.
73 AmigaMania service PDS 13 av Jean Jaurès 73000 Chambery
77 Microtel Club, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83
93 CMOS BP157 93163 Noisy-le-Grand Cedex, tél 1-64-02-45-45

BELGIQUE

7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, CP297, Bergières, 1000 Lausanne
1870 Amiga Multitask Force, Thierry Coutaz, Ch d'Arche 6913, 1870 Monthey (VS), tél 025-71-37-30

Il était une fois... GVP

La RAM, les Disques Durs, les Sauvegardes... TOUTES LES MEMOIRES.

Le nouveau GVP SR 8 représente le meilleur moyen de posséder un AMIGA® 2000 avec 3 Mo ou plus de RAM et un Disque Dur.

Efficacité : Intégrant le célèbre contrôleur de Disque Dur AUTOBOOT de GVP et 2, 4 ou 8 Mo de RAM, la carte SR 8 n'utilise qu'un seul slot de votre AMIGA® 2000.

Performances : Des Disques Durs de grandes marques et la technologie éprouvée de GVP (déjà plus de 10000 contrôleurs installés) garantissent les meilleures performances.

Prix : Comparée à une simple extension mémoire, la carte SR 8 vous offre le contrôleur SCSI. Avec un disque Dur, sans la RAM, elle vous permet d'envisager sereinement l'achat de toute la mémoire que vous voudrez. Complète, c'est l'intégration des coûts les plus bas et des performances les plus hautes.

Qualité : C'est un produit GVP garanti 1 an par CIS.

Contrôleur de Disques Durs SCSI haute performance.

Extension mémoire 8 Mo Autoconfig.

SR8 • 2Mo
EXTENSION MEMOIRE 2 Mo AVEC CONTROLEUR SCSI
4990 Frs

GVP SR 8 Carte multifonctions.

- AUTOBOOT en standard sur partition FFS.
- Transfert DMA 16 bits via un buffer de 16 Ko sur la carte offrant de hautes performances sans interaction avec la DMA de l'AMIGA®.
- Connecteur SCSI externe compatible MacIntosh®.
- Supporte jusqu'à 7 unités SCSI : Disques Durs de 20 à 100 Mo, Disques Amovibles SYQUEST, STREAMER 150 Mo.
- 0, 2, 4 ou 8 Mo de Fast RAM entièrement AUTOCONFIG et sans état d'attente.



GVP HC+
Le meilleur rapport qualité-prix pour 3 Mo de RAM et un Disque Dur SCSI AUTOBOOT.



Connecteur SCSI externe.
Disque Dur 30 à 100 Mo.
Extension mémoire 2 Mo Autoconfig

Boîtier externe
alimenté pour SQ44 et WT150

GVP SQ44
Disque Dur amovible de 44 Mo avec EPROM AUTOBOOT et DISKCHANGE.

GVP WT150
Système de sauvegarde de Disque Dur sur bande de 150 Mo. Livré avec un logiciel de backup sélectif ou global.

GVP



Les produits GVP sont distribués en France par :
CIS. 571, Cours de la Libération 33400 TALENCE - FRANCE
Tel : (33) 56-374-378 / Fax : (33) 56-040-895

A3001 28 Mhz. 33 Mhz. 40 Mhz.

L'ODYSSEE DE LA PUISSANCE

PUISSANCE : processeur MC68030 et co-processeur FPU 68882 cadencés à 28, 33 ou 40 Mhz. Plus de 3 fois la puissance d'un 68020, jusqu'à 20 fois celle d'un 68000.

VITESSE : carte d'extension mémoire RAM 32 bits de 4 ou 8 Mo entièrement "Autoconfig" et adressable par n'importe quel périphérique DMA. Supporte totalement le mode Burst du 68030 grâce à un adressage Nibble qui permet un accès à la RAM 32 bits sans état d'attente même à 28 Mhz et assure une technologie supérieure aux systèmes accélérateurs actuels et à venir.

INTEGRATION : parce qu'il serait absurde de proposer un disque dur ST-506 8 bits pour exploiter une telle puissance, le système A3001 intègre un contrôleur de disque AT autoboot accédant directement au bus 32 bits du 68030, permettant des taux de transfert supérieurs à 700 Ko/s.

QUALITE : c'est un produit GVP garanti par CIS !

ACCEDEZ A LA PUISSANCE :
il existe plusieurs solutions évolutives pour accéder à lapuissance. Renseignez vous auprès de CIS ou d'un point de vente GVP

(liste sur simple demande au 56-374-378).

Carte 68030-68882 28 Mhz

Carte 4/8 Mo RAM 32 bits

Disque Dur Quantum

A3001 28, 33 et 40 Mhz
Description générale:

- 68030 + 68882 + 4 ou 8 Mo de RAM 32 bits + disque dur QUANTUM. AT 40 ou 80Mo 11/19ms. N'occupe que le slot CPU de l'Amiga 2000!
- Architecture asynchrone permettant des cadences d'horloge très élevées et une parfaite compatibilité avec les genlocks.
- Installation immédiate.
- Manuel et disquette en français.
- Garantie 1 an.

GVP



PHOTOS ET CARACTERISTIQUES NON CONTRACTUELLES
AMIGA EST UNE MARQUE DEPOSEE DE COMMODORE AMIGA Inc.
GVP ET A3001 SONT DES MARQUES DEPOSEES DE GREAT VALLEY PRODUCTS Inc.

Les produits GVP sont distribués en France par CIS.
571, Cours de la LIBERATION - 33400 TALENCE
TEL : 56-374-378 - FAX : 56-040-895